



AUTORA:

Gabriela Moreno Luzuriaga

TUTORA:

Dis. Catalina Serrano

FOTOGRAFÍA:

Vinicio Morocho e Isabel Maldonado.

ILUSTRACIÓN:

Las ilustraciones del capítulo 3 pertenecen a la autora de este libro, todas las demás son de libre dominio en Internet y pertenecen a sus correspondientes autores.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Gabriela Moreno

CUENCA-ECUADOR

2015

DEDICATORIA

A mi persona especial, le dedico: cada noche en vela, cada página de este libro y cada esfuerzo invertido en labrar el camino que me ha llevado hasta aquí.
Con tu ejemplo aprendí que no hay adversidad más grande que la noble voluntad de seguir adelante.
Este logro es para ti.

Egberto E. Luzuriaga.

AGRADECIMIENTO

Mi infinito agradecimiento a la persona más valiente del mundo, mi madre. Gracias por creer en mí y por todo el sacrificio que hiciste para ayudarme a salir adelante. Eres mi fortaleza para continuar en la conquista de mis sueños.

A mi mami Rosi, gracias por todo tu cariño y tu tiempo.

A ti Priscila, gracias por el apoyo incondicional que me brindaste a lo largo de mi vida.

A mi hermana, gracias por su compañía y ánimos cuando las cosas no resultaban demasiado bien.

A mi familia y a mis amigos Mali, Wes, Estefanía y Vinicio con quienes compartí una amistad más grande que las estrellas.

A mis tutores que gracias a su paciencia y dedicación, este sueño se hizo realidad.

TABLA DE CONTENIDOS

Dedicatoria	2	1.5 Homólogos	46	3.3 Proceso Creativo	88
Agradecimiento	4	1.5.1 Narración	48	3.3.1 Personajes	89
Contenido	5	1.5.2 Gráfica	54	3.3.2 Desarrollo de los personajes	90
Índice de Imágenes	6	1.5.3 Soporte	57	3.3.3 Vestuario	91
Objetivos y Alcances	8	1.6 Investigación de Campo	58	3.4 Narración	92
Introducción	9	1.6.1 Observación	59	3.4.1 Tiempo y ritmo	93
Resumen	10	1.6.2 Entrevista	59	3.4.2 Onomatopeya	94
Abstract	11			3.4.3 Viñetas y textos	95
		1.7 Conclusión	64	3.5 Composición	96
DIAGNÓSTICO		PLANIFICACIÓN		3.5.1 Planos y ángulos	97
1.1 Historia del Ecuador	14	2.1 Target	67	3.5.2 Distribución de páginas	98
1.1.1 Importancia	15	2.2 Persona design	70	3.5.5 Portada, lomo y contraportada	99
1.1.2 Generalidades	16	2.3 FODA	72	3.6 Diseño Final	100
1.1.3 Conclusiones	18	2.4 Plan de negocios	74	3.6.1 Concreción del prototipo	101
1.2 La Ilustración	20	2.3 Partidas de diseño	76	3.6.2 Validación	107
1.2.1 La Ilustración literaria	22			3.6.3 Conclusiones	109
1.2.2 El cómic	23	DISEÑO		3.6.4 Recomendaciones	110
1.2.3 Conclusiones	31	3.1 Ideación	79	ANEXOS	
1.3 Aprendizaje y Diseño	32	3.1.1 Diez Ideas	80	A.1 Bibliografía	112
1.3.1 Diseño en la educación	33	3.1.2 Bocetaje	82	A.2 Preguntas de la entrevista	114
1.3.2 Sugestopedia	34	3.1.3 Propuestas	83		
1.3.3. Conclusiones	36	3.2 Técnica	84		
1.4 Diseño Editorial	37	3.2.1 Ilustración mixta	85		
1.4.1 Elementos del diseño editorial	38	3.2.2 Línea	86		
1.4.2 Consideraciones dentro del diseño	44	3.2.3 Color	86		
1.4.3 Conclusiones	45				

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 01** **PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA**
Fuente: anony.ws/i/2013/05/06/tGmPO.jpg
- 02** **FIRMA DE LA INDEPENDENCIA**
Fuente: [www.encyclopediadelecuador.com/assets/img/blog/photo%20\(16\).jpg](http://www.encyclopediadelecuador.com/assets/img/blog/photo%20(16).jpg)
- 03** **ABORIGEN**
Fuente: http://4.bp.blogspot.com/_hIhYvYY_zuk/S8-hBK6exWI/AAAAAAAAABE/auvpVKQo9h4/s1600/incas_papas.jpg
- 04** **COLONIA**
Fuente: ruizspieces.com/hist/img/ayllu.jpg
- 05** **INDEPENDENCIA**
Fuente: upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Independencia_brasil_001.jpg
- 06** **REPÚBLICA**
Fuente: upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/Ernest_Charton_-_Puerto_de_Guayaquil.jpg
- 07** **HISTORIA**
Fuente: www.romanvilleg.cl/images/historia.jpg
- 08** **MANOS DE DIOS**
Fuente: www.pinterest.com/pin/503066220851906166/
- 09** **VIEJO Y MUCHACHO**
Fuente: timprobert.com/
- 10** **GUERRERO**
Fuente: synthezoide.deviantart.com/art/RUDY-306393943
- 11** **IROMAN**
Fuente: blogdesuperheroes.es/wp-content/plugins/BdSGallery/BdSGaleria/9969.jpg
- 12** **CAPITÁN ESCUDO**
Fuente: i1140.photobucket.com/albums/n574/JamonSIC/Capitan-Escudo-1.jpg
- 13** **GOR EL PRÍNCIPE DINOSAURIO**
Fuente: 4.bp.blogspot.com/_uOmjuyw2G9s/TFnmpX0bjvI/AAAAAAAAAW0/S-SNnmbG7Fc/s1600/Gor-El-principe-dinosaurio-.jpg
- 14** **MEMORIAS DE GUAYAQUIL**
Fuente: [4.bp.blogspot.com/-1GimfhiaY-Y/UcpEiET9dBI/AAAAAAAAAEZ4/uzOKqD26dSA/s1600/26+\(17x24,6\)+copia.JPG](http://4.bp.blogspot.com/-1GimfhiaY-Y/UcpEiET9dBI/AAAAAAAAAEZ4/uzOKqD26dSA/s1600/26+(17x24,6)+copia.JPG)
- 15** **GENTE LEYENDO CÓMICS - P. J. Crook**
Fuente: 41.media.tumblr.com/856e9d01237006f2306877572861b3c7/tumblr_mv3d5alUuZ1qkaoroo1_500.jpg
- 16** **DISEÑO PARA NIÑOS**
Fuente: 2.bp.blogspot.com/-IU7Qr7rdT3o/VLtxzIJYqel/AAAAAAAAFMo/Atp6mYBqg_4/s1600/DSCF3802.JPG
- 17** **DISEÑO EDITORIAL**
Fuente: www.behance.net/gallery/11089631/Malmoe-Festival-2013
- 18** **FORMATO**
Fuente: www.behance.net/gallery/11089631/Malmoe-Festival-2013
- 19** **STEVE SIMPSON**
Fuente: image-cdn.droppr.com/image/droppr_snoipax1jq8wmpyrfipyo5u7ksv1flbv_r1_920x1840.jpg
- 20** **PORTADA ONE PIECE**
Fuente: www.taringa.net/comunidades/onepiece/4225151/Portadas-de-los-tomos-hasta-donde-esta-el-anime.html
- 21** **HOMÓLOGO PORTADA**
Fuente: nicolasrix.tumblr.com/image/61193014221
- 22** **HOMÓLOGO 2**
Fuente: fabien-mense.tumblr.com/
- 23** **MAUS FRAGMENTO 1**
Fuente: tabletmag.com/wp-content/files_mf/spiegleman_111213_620px.jpg
- 24** **TINTIN FRAGMENTO 1**
Fuente: cbhg.org/wp-content/uploads/2009/01/tintin-le-lotus-bleu.jpg
- 25** **TINTÍN FRAGMENTO 2**
Fuente: fr.tintin.com/images/tintin/persos/persos2/gibbons/C0407A1COLOR.jpg
- 26** **ASTERIX Y OBELIX FRAGMENTO 1**
Fuente: blogfrance.files.wordpress.com/2009/10/asterix_82.jpg
- 27** **SAMURAI X FRAGMENTO**
Fuente: 2.bp.blogspot.com/-2dAvjjWfUOI/Uco3sqtrnui/AAAAAAAAAOU/LMuSAo9mIRw/s1600/Samurai-X.jpg
- 28** **MORTADELO Y FILEMÓN FRAGMENTO**
Fuente: 3.bp.blogspot.com/-FBqX3yP9X7A/TVfshDGqEbl/AAAAAAAAAFM/8JGG2rECHRY/s1600/mortadelo0002.jpg

29 TINTIN LOTO AZUL PÁGINA**Fuente:** www.comicbookbrain.com/_imagery/2013-01-23/blue-lotus-b.jpg**30 MAUS****Fuente:** www.goshencommons.org/wp-content/uploads/2013/08/maus-eyes.jpg**31 ASTERIX Y OBELIX****Fuente:** www.impulsivos.es/blog/wp-content/uploads/2014/09/Ast%C3%A9rix-y-Ob%C3%A9lix-1.jpg**32 SAMURAI X****Fuente:** myanx.com/mangas-online/samura-x/capitulo-98/samuraix1.jpg**33 MORTADELO Y FILEMÓN****Fuente:** gaoantropologia.files.wordpress.com/2011/05/p5260048.jpg**34 HISTORIA DE ESPAÑA EN CÓMIC****Fuente:** farm5.static.flickr.com/4039/4485617731_df8d7761dd_b.jpg**35 TIME SQUAD FRAGMENTO****Fuente:** images1.wikia.nocookie.net/__cb20120831230116/timesquad/images/7/7f/Fytsbgv1.jpg**36 TIME SQUAD****Fuente:** 38.media.tumblr.com/8ed8ce9dfdbcb1f77f9d2295e73d879d/tumblr_mfcs8fLRtC1qmh10to1_r1_500.jpg**37 GRÁFICA FRAGMENTO 1****Fuente:** fabien-mense.tumblr.com/**38 GRÁFICA FRAGMENTO 2****Fuente:** behance.net/gallery/1883057/Time-to-be-a-child**39 GRÁFICA FRAGMENTO 3****Fuente:** behance.net/gallery/17266015/uni-dream**40 GRÁFICA FRAGMENTO 4****Fuente:** behance.net/gallery/10267729/Flin-book-making-of**41 GRÁFICA FRAGMENTO 5****Fuente:** mrockefeller.tumblr.com/image/106533971904**42 BIBO X****Fuente:** behance.net/gallery/17224931/Portable-sunshine**43 FABIEN MENSE****Fuente:** fabien-mense.tumblr.com/**44 MATT ROCKEFELLER****Fuente:** mrockefeller.tumblr.com**45 BLACKSAD****Fuente:** noirwhale.files.wordpress.com/2012/12/via-gabebriidwell.jpg**46 SOPORTE 1,2 y 3****Fuente:** fabien-mense.tumblr.com/**47 BIBO X****Fuente:** behance.net/gallery/11886227/_**48 NIÑA EN LA PLAYA-ROGER ICAZA****Fuente:** facebook.com/rogerycaza/photos/pb.185855644884214.-2207520000.1431402278./472391702897272/?type=3&theater**49 MANOS DE NIÑOS PINTADAS****Fuente:** elisglobalparty.files.wordpress.com/2014/07/nic3b1os-felices.jpg**50 MANOS DE ADULTOS****Fuente:** calaveralma.com.ar/wp-content/uploads/2014/04/manos-arriba.jpg**51 NIÑOS EN CLASE****Fuente:** youvity.com/nexus/images/aportaciones/72589a8d175e02ae87a4b45cfd19c25b.jpeg**52 GATOS DISCUTIENDO****Fuente:** tweets.seraph.me/search/%E4%B9%9D%E8%97%8F%E5%96%B5%E7%AA%A9?page=2**53 PENSANDO****Fuente:** carolinachavate.com/lo-que-escribo/renuncie-hace-un-mes-y-no-me-he-muerto-de-hambre/**54 LIBROS****Fuente:** lh3.googleusercontent.com/-VAQMgUMhybY/VSnF3eX30SI/AAAAAAAAAwo/DS9nlt2ReHw/s630-fcrop64=1,01d80000ec29d535/book%2Btornado.jpg**55 REALISTAS****Fuente:** alcantara.forogratias.es/uniformologia-militar-del-ejercito-espanol-t404.html**56 PATRIOTAS****Fuente:** barbaragarrido.blogspot.com/p/soldados.html**57 GRAN COLOMBIA****Fuente:** cdn1.mihistoriauniversal.com/wp-content/uploads/independencia-colombia-660x330.jpg

OBJETIVOS

Objetivo General:

Contribuir al aprendizaje de la Historia del Ecuador en los niños que cursan la educación primaria, mediante la creación de un producto editorial ilustrado, para lograr que los estudiantes tengan un aprendizaje entretenido.

Objetivo Específico:

Crear un producto editorial ilustrado de un suceso histórico del Ecuador.

ALCANCES

El producto editorial Ilustrado se presentará como un libro prototipo, este corresponderá al género cómic. Cada hoja será ilustrada y su cantidad dependerá de la extensión del suceso histórico a elegir. Se identificará un suceso puntual de la historia del Ecuador para aplicar al libro de cómic.

INTRODUCCIÓN

La historia es una de las ciencias con mayor importancia en el desarrollo del ser humano, influye en su economía, los valores, la cultura y los cambios en la estructura mental de los individuos. La historia marca la identidad, el proceso y desarrollo de los pueblos, acumulando elementos que nos explican las transiciones y rupturas de cada generación.

Enseñar historia a los niños y jóvenes resulta muy complejo por el simple hecho de que su aprendizaje está relacionado con la concepción del tiempo y para comprenderlo, se necesita un análisis amplio y multidisciplinario que pueda relacionar los sucesos históricos con el presente.

La manera en que la historia se enseña en nuestro país es a través de elementos aislados (fechas, personajes, descubrimiento, revoluciones), generan una mezcla y desorganización de conocimientos e información que a su vez resulta tedioso y difícil de aprender.

Por lo tanto es indispensable fortalecer el aprendizaje de la historia y despertar el interés de los estudiantes, promoviendo la retención intelectual, el análisis y la reflexión.

RESUMEN

La historia es una de las disciplinas más significativas en el desarrollo del ser humano, con frecuencia las formas tradicionales de enseñanza hacen que el abordaje de temas históricos en el aula de clases resulte monótono y tedioso para los niños, quienes a su vez pierden el interés en continuar aprendiendo. Mediante el uso del diseño en la educación, el diseño editorial, la sugestión de conocimientos y la ilustración es posible fortalecer y diversificar el aprendizaje potenciando no solo los temas puntuales del currículo, sino también permitiendo al niño “engancharse” en los contenidos y descubrir nuevas formas de aprender. Este proyecto se centra en la creación de un cómic que pretende narrar de manera divertida y simple un suceso puntual de la historia del Ecuador: la independencia de Cuenca. Aportando al aprendizaje de los niños.

ABSTRACT

ABSTRACT

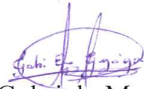
TOPIC: Use of Editorial Design to enhance learning

TITLE: Graphic design of an illustrated editorial product to reinforce learning of Ecuadorian history in children who attend primary schools

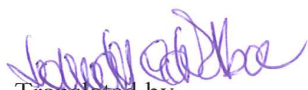
History is one of the most significant disciplines in the development of human beings. When the education is based on traditional forms, historical themes taught in the classroom prove to be monotonous and tedious for children, who in turn, lose interest in continuing learning. By using Design in Education as Editorial Design, Suggestion of Knowledge and Illustration, it is possible to strengthen and diversify learning, enhancing not only the specific topics of the curriculum, but also by allowing the child to "get engaged" on the content and discover new ways of learning. This project focuses on creating a comic that aims to tell in a fun and simple way, a one-time event in the history of Ecuador: The independence of Cuenca, contributing in the way to the children's learning.

KEYWORDS: Illustration, Character Design, Teaching Materials, Cuenca, Comics, Suggestopedia, Cartoons, Entertainment, Fun, Games, Education, Adventure


Catalina Serrano
THESIS DIRECTOR


Gabriela Moreno
STUDENT


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas


Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



Las imágenes de este libro son
de libre dominio en Internet
y pertenecen a sus respectivos autores.

CAPÍTULO 1

DIAGNÓSTICO

HISTORIA DEL ECUADOR

“La historia es la maestra de la vida”

Cicerón

Capítulo

1.1

- 1.1.1 Importancia
- 1.1.2 Generalidades
- 1.1.3 Conclusiones



01



1.1.1 Importancia

La historia es una de las ciencias con mayor importancia en el desarrollo del ser humano, influye en su economía, los valores, la cultura y los cambios en la estructura mental de los individuos. La historia marca la identidad, el proceso y desarrollo de los pueblos, acumulando elementos que nos explican las transiciones y rupturas de cada generación.

Conocer la historia ayuda a nuestro crecimiento tanto social como individual, a desarrollar la capacidad cognitiva, reflexiva y racional; así también ayuda a la comprensión de los acontecimientos relacionados al progreso del hombre y sus consecuencias en la actualidad.

La historia tiene un valor educativo de gran trascendencia, enmarcado en potenciales enseñanzas formadoras de las ciencias sociales, como medio para construir un nuevo presente y proyectarnos a un futuro próspero.

1.1.2 Generalidades

La historia del Ecuador es un conjunto de sucesos que se dividen en etapas que marcaron el desarrollo y decadencia de cada generación.

Según el historiador ecuatoriano Enrique Ayala, son 4 épocas:



Época Aborigen:

Está caracterizada por los primeros hombres nómadas que vivían de la caza, pesca y recolección de frutos. Posteriormente, entre los años 1300 y 550 a.d.c. Se descubre la agricultura, evento que marca el avance de las sociedades, su estructura social y su diferenciación cultural.

Dando origen a un sinnúmero de culturas a lo largo de la sierra, costa y amazonía que mantenían un intercambio comercial constante. Para estudiarlas, se subdividió a su vez por períodos:

Período Pre cerámico.
Período Formativo.
Período de Desarrollo Regional.
Período de Integración.



Época Colonial:

Inicia en el año 1492 con la llegada de Colón a América y la subyugación de los pueblos aborígenes. Época en la cual, la corona española, busca un dominio mundial a través de las colonias. Su estudio se subdivide a su vez en 3 puntos clave que marcaron el auge y decadencia del poder español:

La Conquista.
Orden Colonial.
Fin de la Colonia.



05

Época de Independencia y etapa Colombiana:

El sistema colonial genera tensiones en los grupos internos de poder, desencadenando disturbios entre los comerciantes y los pensadores de la época.

Esto conlleva al debilitamiento del dominio opresivo de España y las primeras rebeliones de los criollos contra el gobierno, hasta el 10 de Agosto de 1809 con el primer grito de independencia.

Esta época se subdivide en tres períodos que marcan el principio y fin de los acontecimientos:

La Independencia
Ecuador en Colombia
La República



06

Época Republicana:

Abarca desde 13 de mayo de 1830, cuando nace Ecuador como estado libre e independiente. La característica de esta época es la regionalización del poder; Quito, Guayaquil y Cuenca fueron las principales sedes. Gracias a la evolución económica y el desarrollo del país, se distinguen tres períodos:

Proyecto Nacional Criollo
Proyecto Nacional Mestizo
Proyecto Nacional de la Diversidad

1.1.3 Conclusión

Enseñar historia es una tarea de titanes, por la complejidad de sucesos entrelazados que marcaron generaciones muy distantes a las nuestras, en condiciones sociales diferentes que a primera vista no se relacionan de manera alguna con el presente y con nuestra sociedad que avanza a pasos de gigantes en áreas de ciencia y tecnología. Ahora vivimos muy deprisa y cada nueva generación vivirá con un tiempo más corto para reflexionar e interesarse por los viejos sucesos que marcaron los cimientos de la cultura o por los héroes que lucharon y vivieron bajo el estandarte de la libertad o cómo las corrientes de pensamientos vanguardistas influyeron en la vida de los pueblos. Y ya muy pocos, incluso, se detienen a escuchar las leyendas contadas por los abuelos.

Cuando nos enseñan historia se genera una ruptura, esto significa que no relacionamos los eventos del pasado con el presente. De manera que las nuevas generaciones desconocen de la importancia y el valioso legado que nos hereda el pasado. Estas lecciones de vida como menciona Cicerón, son parte indispensable en el desarrollo personal de los individuos, no solo con fines intelectuales sino también culturales, sociales, artísticos, entre otros. Es por ello que se busca en el diseño las alternativas que permitan atraer el interés hacia la historia. Conservando y difundiendo este legado por medios más populares entre los niños y jóvenes modernos.

Al plantear una nueva manera de reforzar el aprendizaje de la historia y hacerla divertida, se utilizará la ilustración para mostrar de diferente forma los contenidos de la materia.



LA ILUSTRACIÓN

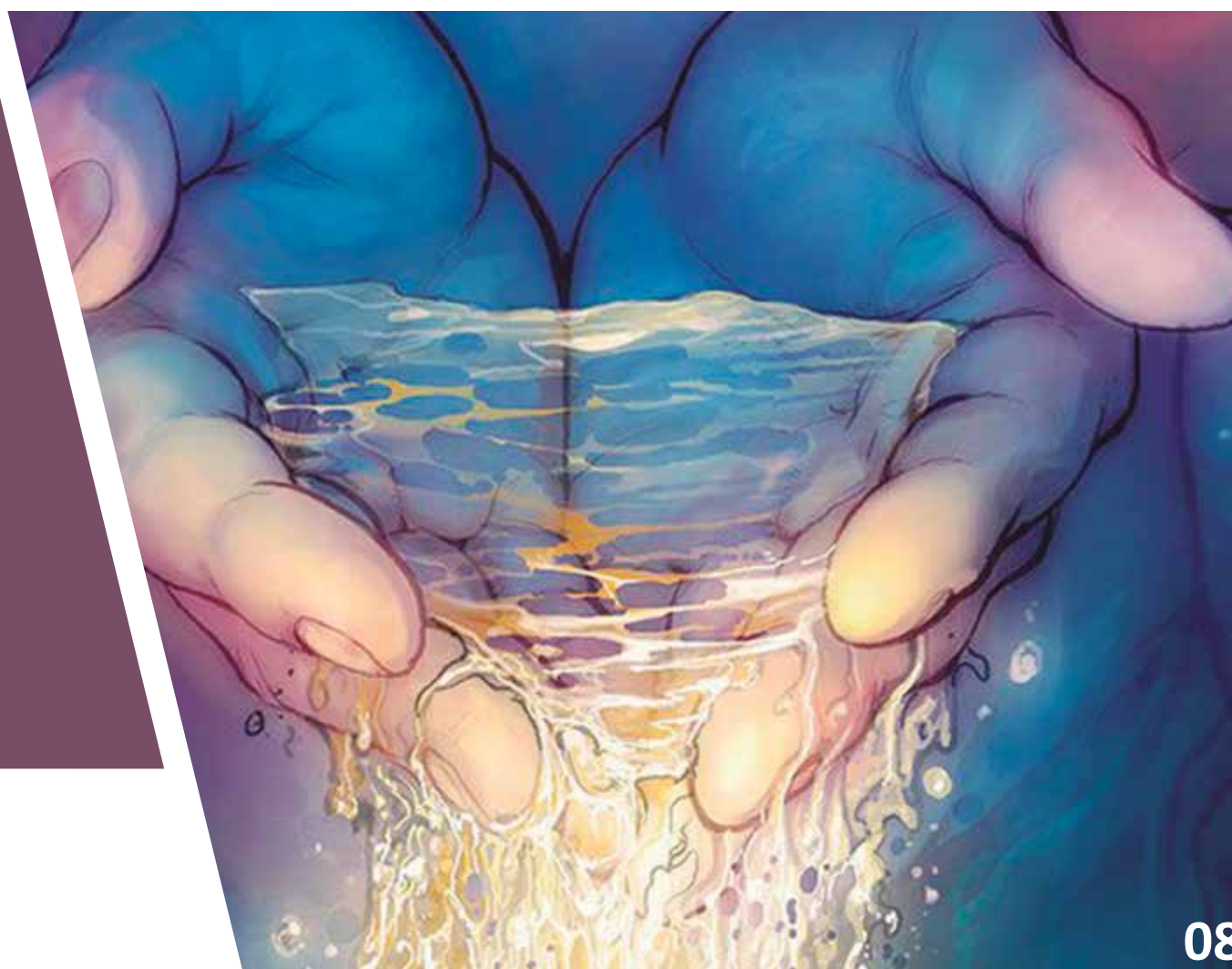
“Etimológicamente, la palabra se conecta con el verbo ilustrar, hacer más claro, más inteligible y, también, dar un chispazo de luz”

(Novoa, 2007)

Capítulo

1.2

- 1.2.1 Literaria
- 1.2.2 El Cómic
- 1.2.3 Conclusiones





“Hay en la Pintura un proceso de Intelectualización y racionalización del arte; es representación conceptual del arte y la realidad”

Hauser, 1982.

El origen de la ilustración es tan antiguo como la escritura. Ambas surgen de los primeros pictogramas y jeroglíficos utilizados por las culturas antiguas para comunicarse. La necesidad del hombre de transmitir el mundo que observa y el mundo íntimo de su imaginación, lo llevó a mejorar esta habilidad plasmando la vida, el dolor, la belleza y la muerte con técnicas y materiales adecuados para potenciar el mensaje gráfico de sus pinturas. Sin embargo, el término Ilustración entendido como “iluminar” (relacionado a la ilustración como movimiento filosófico del siglo XVIII) es utilizado por primera vez a inicios del siglo XIX.

La ilustración se desarrolló en dos grandes etapas: En la Edad Media la ilustración era el arte de decorar los manuscritos con imágenes coloridas llamadas miniaturas o iluminaciones. Con la invención de la imprenta, se inicia la segunda etapa, la ilustración adquiere un rol más importante en la producción de libros, desligándose del arte para adquirir una función práctica.

Las imágenes se volvieron descriptivas y fueron más importantes que las palabras, al explicar textos complejos a pueblos que no sabían ni leer ni escribir; con el transcurrir del tiempo, la ilustración como disciplina adquirió mayor relevancia en el medio de las artes gráficas, expandiendo su valor comunicacional desde los más jóvenes hasta un

público adulto. Cristina Martín afirma que *“Las ilustraciones tienen las claves de mundos que existen en nuestra imaginación y cuya descripción no sería posible sin ella. Nutriéndose de actitudes e información, de la misma manera que desarrolla nuestros sentidos visuales.*

La fuerza de la ilustración y el número casi infinito de formas en que puede usarse, ha hecho que no desapareciera o fuera relegada a medida que las técnicas fotográficas y digitales han ido creciendo. Lo cálido y humano de la ilustración es lo que la hace especial y una herramienta indispensable en el diseño gráfico” (2012).

Su éxito le permitió desarrollarse como una rama intermedia entre el arte y el diseño, sin que necesariamente se relacione estrechamente con ambos campos de estudio. La versatilidad de la ilustración, a su vez, le permitió abarcar más áreas de trabajo hasta alcanzar la siguiente ramificación según su uso:

LA ILUSTRACIÓN

SEGÚN SU USO



Destinada al realismo gráfico para detallar aspectos relevantes en los textos científicos.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

ILUSTRACIÓN LITERARIA

Crea imágenes que acompañen una narración.



Destinada a vender un producto, podemos encontrarla en empaques, afiches promocionales, envases, entre otros.

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Ilustraciones dedicadas al ámbito editorial como la de periódicos, revistas, portadas de libros, etc.



1.2.1 La Ilustración Literaria

La ilustración literaria surge en el siglo XVIII con la creación de narraciones cortas que transmiten mensajes gráficos pero que mantienen una secuencia lógica de lectura y puede estar acompañada de texto o carecer de ello. La longevidad de estas hibridaciones entre texto e imagen, tiene una larga trayectoria en el mundo literario, con grandes exponentes como Laurence Sterne en el s. XVIII con su obra *“Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy”*; *“Los misterios del Sr. Burdick”* de Chris van Allsburch (FCE, 1996); *“Donde viven los monstruos”* de Maurice Sendak (Alfaguara Infantil, 2006); o *“Hugo Cabret”* de Brian Selznick (Scholastic Inc., 2007). (Armida, 2014)

Estos ejemplos previamente citados son grandes obras de autores que saben emplear magistralmente la ilustración no solo con fines artísticos sino con un objetivo más funcional, de manera que las ilustraciones sean un complemento del contenido. Es decir, que las imágenes también se lean e interpreten y sirvan como una herramienta de conexión entre un capítulo u otro, narrando de manera gráfica lo que de alguna manera no pueden expresarse con palabras. Este aspecto que caracteriza a la ilustración literaria es lo que la convierte en un género de gran trascendencia para las nuevas generaciones de lectores acostumbradas a un medio con elementos más visuales y dinámicos. Sin que necesariamente por ello, se excluyan a los lectores tradicionales que buscan nuevos desafíos e innovación en el mundo literario.

La ilustración literaria se manifiesta a través de la caricatura, la novela gráfica, la historieta, el cómic y el manga.



“Las ilustraciones tienen tanto que decir como el texto, el truco es decir la misma cosa pero en diversa forma. No es bueno ser un ilustrador que dice mucho de lo que hay en su mente, si esto no tiene nada que ver con el texto. Sin embargo, decir la misma cosa que el relato pero en una forma muy personal enriquece el sentido del cuento original, contribuye a dar dimensión al relato”

(Sendak, 2012)

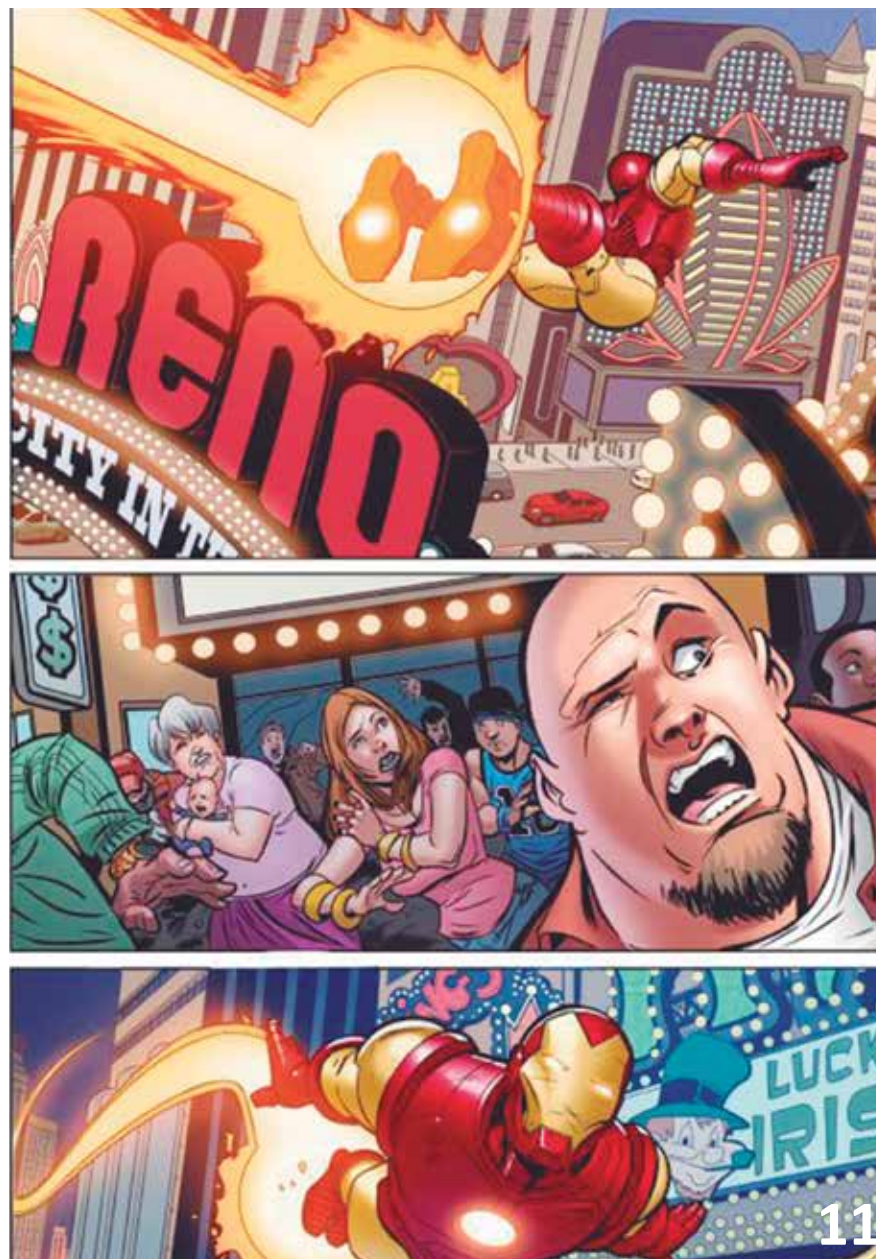
1.2.2 El cómic

Cuando se estudia el origen del cómic, se vuelve inevitable mencionar a las culturas antiguas como la egipcia, la romana, la maya y la china, quienes relataban sus leyendas e historias mediante grabados secuenciados que contenían textos e imágenes, y muchas veces color. Fueron las primeras muestras de la percepción iconográfica y marcan las pautas de las narraciones gráficas posteriores más aproximadas al cómic como los Aucas y Aleluyas.

Sin embargo, el antecesor por excelencia del cómic nace con la invención de la imprenta y alcanza su apogeo con la prensa; es la caricatura. De la caricatura irremediabilmente llega la historieta, la cual cuenta con una extensión mayor de viñetas y los primeros diálogos entre personajes que buscan una secuencia lógica de narración. Desarrollando el particular lenguaje icónico, el cambio del tamaño regular de las viñetas por uno más acorde a la narración. Los textos pasan del segundo plano a ser parte del dibujo en espacios llamados globos o bocadillos. Los planos cobran fuerza y brindan dinamismo a las secuencias gráficas.

Con los avances tecnológicos de los medios impresos, en 1894, en el diario estadounidense “*New York World*” publica una historieta del dibujante Richard F. Outcault llamada “*The Yellow Kid*” que marca el inicio del cómic como lo conocemos hoy en día.

Debido a su carácter de comedia, se denominó a este nuevo género de ilustración literaria como “*Comic Strip*” (Tira cómica), sin embargo en las últimas décadas el cómic se distancia de su origen humorístico para tratar temas más complejos y maduros. También ha potenciado sus características particulares que lo diferencia de otros género como la novela gráfica. Por ejemplo, el cómic conserva a un personaje durante toda la narración, manteniendo un equilibrio entre dibujo y texto para desarrollar la historia. Además de contener una extensión mayor de páginas completamente ilustradas y articulada por elementos más complejos como viñetas no convencionales, flash backs, deltas tanto regulares como irregulares, metáforas visuales, acciones simultáneas y onomatopeyas.



“Los cómics son una síntesis única de palabras e imágenes, una forma artística bien diferenciada con sus virtudes y sus defectos. A diferencia del cine, las imágenes no se mueven. En una única composición de páginas se presentan múltiples imágenes y se leen como una narración, incluso en ausencia de palabras”

(Millidge, 2010)

ELEMENTOS DE UN CÓMIC



FUENTE: <http://submanga.com/c/227814>

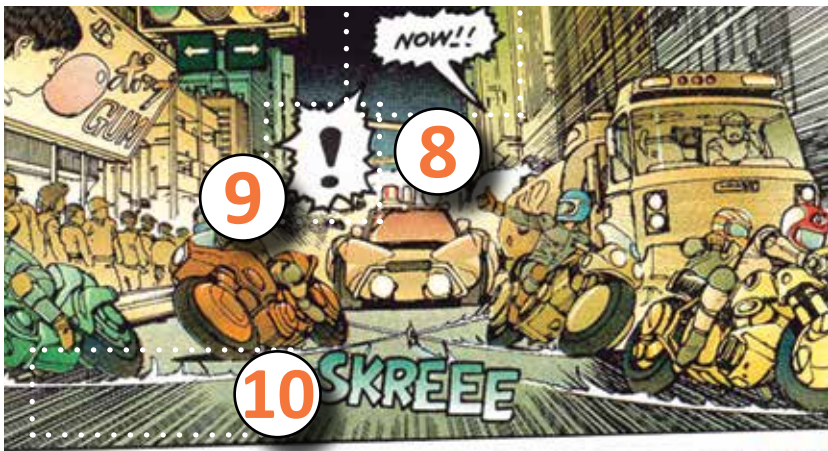
- 1 **Metáforas Visuales:** son todos los signos, iconos o elementos de dibujo que representan una idea, sensaciones o estados de ánimo. Por ejemplo: un corazón representa el amor o estar enamorado.
- 2 **Cartucho:** se le llama cartucho al texto que enlaza dos viñetas. Usualmente se lo reconoce como un rectángulo independiente y sin ilustración.
- 3 **Página:** donde se encuentran colocadas un conjunto de viñetas.
- 4 **Viñeta:** unidad que contiene un momento de la secuencia.
- 5 **Cartela:** la cartela es la voz del narrador.
- 6 **Marco:** borde o límite de la viñeta.



FUENTE: <http://www.comicvine.com/images/1300-2221985>



FUENTE: <http://lahabitacionnumero26.blogspot.com/2011/05/patrulla-x-graduacion-de-roy-thomas-y.html>



FUENTE: http://www.4thletter.net/wp-content/uploads/2010/06/Akira_Vol1_129.jpg

7

Ángulo: inclinación desde donde se representa la realidad.

8

Bocadillos: contiene el texto e indica diálogo o pensamiento, depende del delta para indicar dirección.

9

Texto: son los enunciados que comunican pensamientos, diálogos, entre otros, tanto de los personajes como del narrador.

10

Signos Cinéticos: son los elementos gráficos que representan el movimiento o la acción.

11

Onomatopeyas: se llama onomatopeya a la representación de un sonido en palabras.

12

Sangre: se le llama a la viñeta que contiene una ilustración que se extiende hasta el borde de la página.



FUENTE: http://botcon.com/botcon08/08comicpreview/timelinesPG1_prvw.jpg

13

Planos: son las diferentes tomas o posiciones que se muestran dentro de las viñetas.

14

Delta: rabillo del bocadillo, indica la dirección de donde proviene el diálogo o pensamiento.



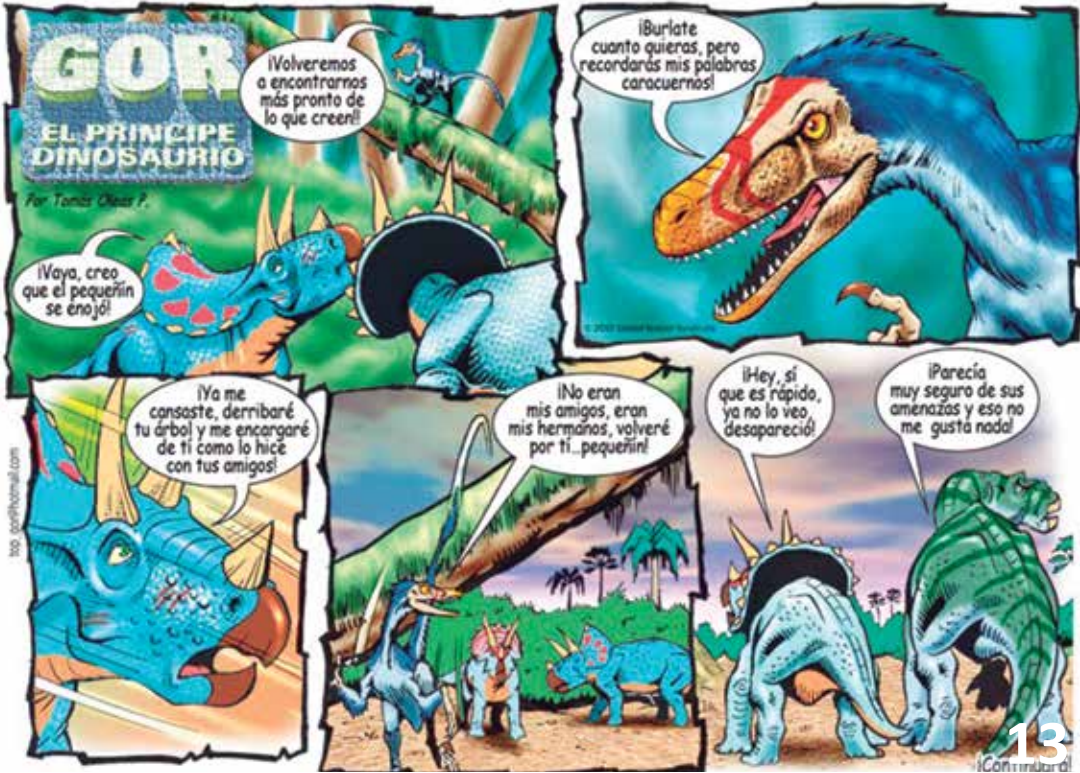
12

El Cómic en el Ecuador

Para narrar la trayectoria y desarrollo del cómic en el Ecuador, es indispensable una línea del tiempo que abarca desde 1908 hasta el 2014.

El cómic tuvo grandes inconvenientes para surgir y abrirse un espacio en el país. Muchos de los cómics que marcaron el avance de este género nunca fueron publicados o, en otras ocasiones, distribuidos y quedaron como meras obras de artistas visuales.

La siguiente línea de tiempo es un resumen de las siguientes fuentes de investigación: “El cómic en el Ecuador y una propuesta de cómic” perteneciente a la Licenciada Carolina Flores y Juan Zabala, historiador de cómics, en su reportaje de El Telégrafo (14 de Abril del 2014).



13



Historia del Cómic en el Ecuador

1908. Se publica “La página cómica” en la revista Patria de Guayaquil, a cargo del español Francisco Nugué quien reseña las principales noticias de la ciudad con un tinte humorístico. Es el pionero en emplear la narración por secuencia de viñetas y a todo color.

1911. También a cargo del español Francisco Nugué, se publica en la revista Brochazos una portada caricatura que marca el futuro del cómic como publicación independiente.

1924. Miguel Ángel Gómez, caricaturista del diario El Universo, publica Las aventuras de Zaeta y Rafles. Se lo considera como el primer antecedente del cómic por su autor ecuatoriano. Por la misma época también se publica: lo que se ve; Atún y Don Valentín; Semana cómica y Pepito Chumacera.

1928. Las aventuras de Don Espantajo y El Negrito Chicharrón de A. Bastidas R.

1951. Galo Galencio inicia su columna titulada “A punta de lápiz”

1962. Luis Peñaherrera publica “Flechazos” utilizando el personaje Juan Pueblo (1918, autor original: Virgilio Jaime Salinas) para narrar de manera gráfica la situación social del Guayaquil de la época.

1966. Se publica la revista de humor “La Bunga”.

1974. Juanito, el empadronador: creado para difundir información del censo nacional, fue empleada con gran éxito por Instituciones del Gobierno.

1978. José Santibáñez presenta su tira cómica “El Gato” en el diario El Universo.

1979. Se publica “Cuando en el Ecuador no se hablaba Castellano”

de la Autora Margarita Jaramillo. Es un trabajo que narra la vida diaria del Ecuador en la época preincaica.

1983. Surge Panfleto, pero se publica y distribuye un año después. Autoría de Iván Valero Delgado.

1984. Surge un cómic autofinanciado llamado “Ecuador Ninja” del autor José Santibáñez.

1985 a 1986. Se publican los siguientes cómics del Autor Santibáñez: “Ecuador Siglo 21” (Diario Meridiano), “Cudemec” (Diario Expreso), “Guayaquil de mis temores” (Diario Expreso), Ficcionica (Proyecto Independiente que consta de tres números).

1988. Secreciones del Mojigato de Iván Valero y Francisco Silvestre con obras cortas de: Hugo y Gustavo Idrovo, Marcelo Ferder, Bonil y Juan L. Barragán.

1989 a 1990. Se publica en la revista Rock Traffic: Dock Tirres y las Aventuras de la T mutante del autor Eduardo Villacís.

1992. Se publicó “Venimos de Lejos” de Bonil.

1993. De la mano de Bonil aparece “Privatefalia” cómic orientado a la ciencia ficción.

1996. La línea del autor Wilo Ayllón acerca de la guerra del Cenepa.

1997. Se publica la grandiosa serie “Gor, el príncipe dinosaurio” del artista Tomás Oleas en Mi Mundo del diario El universo. Este cómic es especial, porque tuvo tan buena acogida que se publicó en periódicos de Estados Unidos y México. Además de estar registrada por la United Feature Syndicate.

1998. Aparece la revista destinada únicamente al cómic “XOX” con trabajos de varios artistas.

1999. Se publica Rocko Cómic del autor Erick Ávila.

2000 a 2002. Se publica “Fito” de Francisco Barahona, en el diario Hoy. En el 2002 también aparece “Así se hace el Carnaval” de Guido Chaves.

2003. Lanzamiento de la revista “Leyendas” la cual recopila mediante un cómic las leyendas populares del Ecuador. Sus fundadores fueron: Mauricio Gil, Wilmer Veintimilla, Eduardo Neto y Javier Loo.

2006. A cargo de Kléber Flores se lanza la revista Trazos, con los primeros tintes del estilo manga en nuestro país. Este mismo año, Santibáñez publica su libro recopilatorio “Cómic Book”. En ese entonces ve la luz el héroe de los niños “Capitán Escudo” en su cómic publicado en la revista “¡elé!”.

2007. Se publica el cómic Silverman de los autores Jorge Arévalo y Pablo Garaví.

2008. Lanzamiento de la revista “9th Zone” que contiene una recopilación de trabajos enmarcados en un estilo de cómic tradicional y manga. Mientras que en el diario Expreso se publica George y Chichico del Autor Carlos Benavides. A finales del mismo año, aparece “El Fiscal del Pueblo” producido por Ricardo Vanegas y el equipo de arte: Attackazos.

2009. Se publica “Memorias Guayaquileñas”, cómic a cargo de la Municipalidad de Guayaquil.

A partir de los siguientes años la industria del cómic intenta expandirse y alcanzar una mayor acogida por parte de los ecuatorianos. Si bien se han creado varios clubs destinados a desarrollar, potenciar y apoyar este género como Ichiban, Mono cómics, lesparragusanada, Azno cómics, Cómic Club de Guayaquil, Club Akiba Kei, entre otros; el cómic nacional queda rezagado por falta de distribución e instituciones que apoyen proyectos de financiación para las respectivas publicaciones.

El Cómic como medio de Aprendizaje.

El cómic es un medio de expresión que comunica ideas a través de una secuencia de imágenes respaldadas por diálogos, globos de textos y onomatopeyas que marcan el ritmo narrativo y la fuerza del mensaje. Surgió como un producto destinado al entretenimiento, pero en la actualidad ha tomado más relevancia como medio de difusión de conocimientos y refuerzo del aprendizaje.

Un gran ejemplo de este nuevo enfoque del cómic se presenta en Oriente, en donde el cómic es llamado Manga (Japón) o Manhwa (Corea). Gran cantidad de estos Mangas abarcan una diversidad de temáticas y son empleados en el aprendizaje de los niños para enseñar tanto eventos del pasado como contemporáneos y ha tenido tal acogida como herramienta de comunicación que su cultura se ha difundido a nivel mundial.

Otro ejemplo más específico a citar es el cómic del artista Holandés Eric Heuvel, “Der Suche” (La búsqueda) utilizado en las escuelas de Berlín como material didáctico para aprender acerca de la historia del Holocausto y que ha dado excelentes resultados en cuanto al aprendizaje de los niños alemanes según las investigaciones de “La Casa de Ana Frank en Berlín” en colaboración con el “Hollandsche Schouwburg” de Amsterdam.

Enrique del Rey Cabero, profundiza aún más en el estudio del cómic como medio difusor de conocimiento, enfatizando los beneficios de su implementación.

“Las opciones de explotación son enormes, desde la mera ilustración y contextualización de actividades hasta la puesta en práctica de estructuras gramaticales y funcionales, pasando por contenidos socioculturales. Tampoco hay que olvidar la rica fuente de comunicación no verbal (gestos y acciones...) que el cómic, debido a sus características, ofrece” (2013, pág.: 187)

Lo que hace excepcional la implementación del cómic como método de enseñanza es su valor, no sólo como material artístico potencialmente innovador y popularidad en los jóvenes, sino también por su función como comunicador visual, facilitando la comprensión de conceptos complejos relacionados con la realidad social en la que se encuentran envueltas las nuevas generaciones.

“Los cómics son productos culturales llevados a cabo en una sociedad y en un momento histórico determinado. Son portadores, por tanto, de un valor documental y un mensaje concreto que no puede perderse de vista. En este sentido, podrían contribuir también al desarrollo de las destrezas interculturales” (pág.: 191)



“Si bien ha sido relegado tradicionalmente a subproducto popular, mero entretenimiento o, en el mejor de los casos, género motivador para pasar a leer literatura de mayor seriedad, el cómic va despertando cada vez más el interés de la crítica y captando nuevos lectores adultos y de todas las edades. Debido al gran número de obras de calidad que han sido publicadas en las últimas décadas, se van superando los prejuicios que asociaban contenido irrelevante a un medio que, como el cine o la literatura, abarca propuestas tradicionales y comerciales, pero también otras experimentales y tremendamente complejas”

(Cabero, 2013, pág: 177)



1.2.3 Conclusiones

La ilustración es una herramienta indispensable para transmitir un mensaje que rompa con las formas tradicionales de comunicación.

Esto la convierte en el medio por excelencia para atraer a un número más grande de lectores o consumidores visuales a interesarse por contenidos dinámicos, simples o complicados, que al ser respaldados por imágenes, hacen de estos una información comprensible, rápida, memorable y reflexiva. Despertando la curiosidad del lector para profundizar en diversos temas y, a su vez, construir su capacidad visual y sensitiva. Sin embargo, para

potenciar aún más su función comunicacional, se necesita de otros recursos que guíen y desarrollen el mensaje gráfico.

Para ello la ilustración debe respaldarse en teorías relacionadas con el aprendizaje y las formas de mostrar información, así como también con el diseño editorial que le permitirá aprovechar de la mejor manera los elementos visuales como el color, la forma, la tipografía, entre otros; y, así mismo, construir y organizar los contenidos.

APRENDIZAJE Y DISEÑO

Pensar en diseño y aprendizaje abre las puertas a un mundo de posibilidades y soluciones a problemas latentes en el medio educativo. Es un área en creciente exploración por parte de los diseñadores, quienes pueden dar alternativas para mejorar la relación aprendizaje experiencia.

Capítulo

1.3

- 1.3.1 Diseño y Educación
- 1.3.2 Sugestopedia
- 1.3.3. Conclusiones



1.3.1 Diseño en la Educación

El diseño gráfico tiene un área de acción muy amplia y como agente comunicador desempeña un papel muy importante en la sociedad. Su trabajo consiste en presentar conceptos complejos de una manera clara y precisa, que sean fáciles de asimilar para cualquier público. Este aspecto del diseño lo vuelve incondicional al momento de intervenir en los problemas sociales con respuestas de soluciones inmediatas y efectivas por medios poco convencionales, revolucionando la manera en que se mira el problema.

En el Ecuador, el diseño incursiona en muchas áreas de comunicación, relacionándose con varias disciplinas para alcanzar un fin en conjunto, pero no lo suficiente en cuanto a temas de educación que demanda más atención para resolver los problemas latentes que afectan la formación de las nuevas generaciones.

La educación constituye uno de los cimientos de la sociedad, es la responsable de formar a la juventud que se integrará, a esta, en un futuro. Por lo que resulta necesario estimular a los jóvenes y niños a interesarse por un continuo aprendizaje que moldee sus capacidades, desarrollando el análisis y la reflexión, motivándolos a una construcción constante de sus conocimientos y de sí mismos, despertando su interés por cuestionarse acerca de la cuantiosa información que reciben día a día a causa del Internet, la televisión, las redes sociales, entre otros medios masivos de comunicación.

“La educación actual para los jóvenes estudiantes pasa por una crisis en sus bases teóricas. Los

misos se ven acongojados por los actuales sistemas educacionales, no se identifican ni se motivan por su educación” (Trujillo, 2010). Tal como anuncia Trujillo, por mucho que los medios tecnológicos intentan facilitar el acceso de la información, el problema persiste porque no se trata el punto principal del mismo, relacionado al aprendizaje del individuo.

Es el estudiante quién no se motiva en aprender ni en desarrollar sus capacidades. Siendo necesario encontrar alternativas que se adapten a las necesidades de las generaciones modernas y que no prescindan de los pilares básicos en los que se construye la educación tradicional.

Es en este punto donde la relación diseño y educación, genera un nuevo enfoque: el diseño educativo, como una herramienta indispensable en el aula de clase. El diseño educativo es un difusor de conocimientos que permite reforzar el aprendizaje. De esta manera, se propone métodos accesibles y dinámicos para mejorar el rendimiento de los jóvenes y potenciar la enseñanza de los docentes.

Dentro de las vías del aprendizaje dinámico y divertido o mejor conocido como aprendizaje lúdico se encuentra una corriente filosófica-científica con objetivos afines, esta se llama: sugestopedia. La cual trataremos en el siguiente apartado, relacionándola con el arte.

1.3.2 Sugestopedia

Historia

“El aprendizaje se torna agradable, no alienante, un disfrute. El sentido del tiempo desaparece. Hay armonía en todo el proceso. Así va a conseguir el destape de habilidades potenciales que raramente se estimulan en los procesos tradicionales de enseñanza, ya que éstos van dirigidos exclusivamente a la mente consciente”

(Gloria Alguacil, 2013).

En los años 60 el Dr. Georgi Lozanov incursiona en la educación empleando un método sin precedentes, la sugestopedia, la ciencia de la sugestión. Este método consiste en reforzar el aprendizaje mediante estímulos a las percepciones periféricas (entorno, actitudes del profesor, luz, música, arte, acciones, gestos, etc.) que advertimos inconscientemente. Es decir, según Gloria Alguacil, desarrolla un proceso de enseñanza de manera que no vaya dirigido solamente a la atención consciente del alumno, sino también al inconsciente, generando sensaciones positivas que desencadenan una relación entre experiencia y aprendizaje.

La Sugestopedia nace con el fin de explorar las posibilidades y la capacidad que tiene el cerebro humano de ampliar su memoria y desarrollar la inteligencia mediante estímulos dirigidos a ambos hemisferios del cerebro. Y las primeras prácticas llevadas a cabo tenían la intención de enseñar una segunda lengua de una manera rápida, entretenida y fácil mediante uno de los pilares que sostiene esta ciencia: la relajación.

En el mundo moderno, el estrés y la tensión que sufren los jóvenes al verse envueltos en las aspiraciones de sus padres, en la demanda creciente de ser más competentes dentro del

medio laboral, en el aprendizaje acelerado de las herramientas tecnológicas, y muchos factores más, se ha deteriorado la relación Enseñanza-Aprendizaje.

Por lo que la Sugestopedia, entierra esta visión de *“Esfuerzo, Sudor y Sangre”* y gira entorno a *“Emociones, sensaciones y sentimientos”* relacionados con el aprendizaje. De manera que: Si las Experiencias de aprendizaje son positivas, las emociones serán placenteras, el feedback será óptimo y se despertará el deseo de continuar aprendiendo. Emociones como el miedo, el sentimiento de ineptitud, habilidades cognoscitivas como no reconocer el valor de una intervención escolar (una actividad didáctica, una evaluación, etc.), influyen negativamente el aprendizaje (Valencia, 2013).

Y propone una alternativa en que se aprenda de manera divertida y relajante. Liberando al alumno de las inhibiciones y miedos al equivocarse o al responder a limitaciones mentales impuestas por las normas sociales. Como resultado de este método se obtiene una memorización de material a largo plazo, la fomentación de la creatividad y las capacidades reflexivas. De manera que aprender se vuelve agradable, sin tensiones ni miedos ni aburrimientos.



Sugestopedia en el Arte

La creatividad juega un papel fundamental en la sugestopedia, es el promotor de actividades diversas con el objetivo de motivar al estudiante hacia un aprendizaje óptimo e incentiva la introducción de un determinado tema por medio de las artes visuales, la música o el lenguaje corporal volviéndolo más eficaz que un comportamiento tradicional por parte del docente.

Así, la incorporación de múltiples elementos artísticos en un determinado tema, atraerá la participación del estudiante, desarrollando la curiosidad por conocer y poner en práctica estos conocimientos adquiridos. (Valencia, 2013)

La sugestopedia se aplicará en el color, los personajes, las formas, el escenarios y trasfondo de la historia. De manera que mientras se realiza un aprendizaje consciente con la narración, se efectúe un aprendizaje sugerente con elementos que compongan la parte artística, en este caso, del cómic.

1.3.3 Conclusiones

Relacionar dos disciplinas como lo son el diseño y la educación, favorece tanto a los estudiantes como a los docentes porque mejora la relación entre ambos y genera un medio por el cual se construya un aprendizaje continuo de ambas partes, adaptado a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones. El diseño facilitará a la educación los recursos necesarios para que potencie y aproveche de la mejor manera las posibilidades que ofrece los avances tecnológicos, los productos editoriales o los elementos visuales y conquisten un objetivo en común.

En el presente proyecto, a más de los elementos propios del diseño y su relación interdisciplinaria, es necesario exponer las teorías que respalden cada una de las decisiones o consideraciones que se tomen al momento de diseñar una solución.

En cuanto a la sugestopedia, apenas es conocida y aplicada en la educación pero el potencial que ha demostrado es tan significativo que vale la pena considerarla, al menos, en trabajos independientes pero relacionados a la enseñanza. Desarrollada en conjunto con disciplinas como el diseño, se potencia las bases de esta ciencia como es crear una sugestión, un concepto o motivo detrás de todas las decisiones que se tome al pensar en los elementos del diseño, así, por ejemplo, los colores del ambiente en el que se desenvuelve la historia tiene que situar al lector en la época, el lenguaje empleado por los personajes deben indicar que son parte del medio en el que se desarrolla, desde la vestimenta hasta los rasgos de los personajes deben sugerir.

Tomando estas consideraciones se puede enseñar hasta en el inconsciente del individuo y desencadenar una relación óptima entre la diversión y el conocimiento.



DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es complejo, pero es una de las ramas del diseño gráfico de gran importancia para potenciar las capacidades de los diseñadores y utilizar los conocimientos adquiridos de manera óptima y eficiente al realizar un producto impreso.

Capítulo

1.4

- 1.4.1 Elementos
- 1.4.2 Consideraciones
- 1.4.3 Conclusiones



El diseño editorial es una de las ramas que conforman al diseño gráfico. Su función consiste en ordenar y construir la información, sean imágenes o textos, de las publicaciones de manera clara y creativa, conservando una síntesis y una jerarquía de contenidos necesaria. Su área de acción abarca: libros, revistas, folletos, catálogos y periódicos.

1.4.1 Elementos del Diseño Editorial

Para el desarrollo de este capítulo se ha considerado seis áreas analizadas en el libro “Qué es el diseño editorial” de Bhaskaran y la información de cada una de estas áreas se complementa con el estudio de otros autores.

El Formato

El formato se entiende como la manera de mostrar la información. Dependiendo del tipo de publicación (libro, revista, folleto, anuncio, etc.) el diseñador definirá el tamaño, la forma, el material y el grosor para dar personalidad al diseño.



La Retícula

“Una retícula es un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato”

(Samara, 2004)

Diseñar con retícula es construir una estructura acorde a las necesidades informativas y de distribución de los contenidos. Como es un sistema cerrado, el diseñador debe considerar varios factores importantes previamente a desarrollar la retícula; por ejemplo: el tipo de información y su cantidad, el número de imágenes y sus formatos, el largo de los titulares y su tamaño, entre otros problemas de diseño. La retícula es una guía, nunca una imposición, por lo tanto no debe minimizar la vitalidad de la composición.

Existen varias clases de retículas que responden a problemas de diseño y su elección dependerá de su capacidad para adaptarse de la mejor manera a las necesidades del proyecto.

Retículas de Manuscrito

Su estructura es la más sencilla, tiene forma de una base rectangular o bloque que ocupa gran cantidad de la hoja y contiene textos largos y continuos. Su innovación radica en el manejo adecuado de los márgenes, los interlineados y la adición de notas o imágenes pequeñas que vuelvan dinámico e interesante su diseño.

Retículas de Columnas

Es la retícula ideal para textos de poca extensión o discontinuos. Además de la facilidad que presenta para separar información o imágenes. Se compone de columnas que pueden conservar un margen similar o diferente y que se ven afectadas por las líneas de flujo (son bandas horizontales que atraviesan el formato). Su flexibilidad está sujeta a la tipografía del contenido, el tamaño de letra, el interlineado y el espaciado.



Retícula Modular

Para proyectos más complejos y extensos que contienen una gran variedad de información y elementos visuales, es recomendable esta retícula. La retícula modular mezcla retículas de columnas con una gran cantidad de líneas de flujo para crear espacios informativos.

Está compuesta por un conjunto de recuadros que forman los módulos. El conjunto de estos módulos forman las zonas espaciales que tienen funciones específicas (como considerar la extensión de una publicación determinada) y son muy utilizadas en la diagramación de periódicos y revistas.

La retícula modular es de carácter rígido, pero alcanza objetivos puntuales como maximizar el espacio, facilitar diferentes diseños dentro de una misma retícula modular en el menor de los tiempos y conservar una armonía o unidad en todo el proyecto.

Retícula Jerárquica

Esta retícula rompe con el esquema establecido por todas las anteriores porque responde a una diagramación más intuitiva, en donde el tamaño de las retículas depende de la proporción del elemento que organiza. Y su función responde a la necesidad de adaptación del contenido informativo.

Los contenidos dinámicos y con grandes variaciones, pueden ajustarse a la retícula jerárquica para unificar estos elementos dispares, conservando una lectura lógica y continua. Es principalmente usada en el diseño web y en la creación de carteles.

La Tipografía

“El tipo de letra es el medio empleado para escribir una idea y proporcionarle forma visual. Muchos de los tipos de letra que se utilizan hoy en día se basan en diseños creados en épocas históricas anteriores, y el linaje de los caracteres se remonta a miles de años atrás, a las primeras marcas realizadas por los hombres primitivos para representar objetos o conceptos”

(Harris, 2009, pág: 10).

Los caracteres tal como los conocemos en la actualidad es la herencia de muchos años de evolución paralela al desarrollo del lenguaje humano (desde la rudimentaria escritura cuneiforme, hasta la escritura más estructurada de las antiguas civilizaciones). Los avances tecnológicos, los cambios sociales y culturales, fueron factores determinantes que influyeron en la forma y la función comunicacional de la tipografía.

Durante el auge industrial (siglo XVIII), la tipografía adquirió una amalgama extensa de estilos con personalidad propia. La sustitución de las placas de impresión manuales por el fotograbado y el surgimiento del linotipo favorecieron, a su vez, el uso de composiciones más complejas y detalladas. Consolidándose también el sistema de medición tipográfica que tenía como unidad el punto.

Posteriormente a la amplia gama de estilos, se introdujo una gran variedad de fuentes y aparece por primera vez la negrita, la slab serif luego la sanserif y fuentes con cierta inclinación vertical. Finalmente se comienza a clasificar por familias y así el mundo tipográfico entra al periodo de la modernidad desligándose del estilo artístico y decorativo, para consolidarse bajo los valores cosmopolitas y funcionales de una época que progresaba a paso de gigante.

Como resultado de este largo proceso histórico, la tipografía se enriquece y diversifica. Cada estilo es el resultado de las características dominantes de una época determinada, reflejando no solo elementos de la vida diaria sino también del pensamiento, y con ello adquiere un valor comunicacional sin precedentes.

Ahora la tipografía no sólo transmite un mensaje, es también parte fundamental del mismo y tiene una fuerza expresiva y dinámica que no solo responde a su función de legibilidad, sino que impacta visualmente, generando sensaciones entre los lectores.

Es trabajo del diseñador conocer las peculiaridades de cada tipografía y aplicarlas de la mejor manera para alcanzar un equilibrio entre su función y su forma (por ejemplo: para un libro el tipo adecuado debe ser legible, formal y agradable al lector; mientras que para un afiche, la tipografía puede ser más llamativa, estridente o poco convencional con el afán de atraer a los lectores); sin dejar de lado las grandes posibilidades de experimentación que le permitan competir en los medios de comunicación cada vez más saturados de elementos visuales y, así mismo, responder a las necesidades humanas que demandan continuamente por diseños más atractivos, rápidos y puntuales que se adapten a su nuevo estilo de vida.





El Color

“El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento u objeto artístico.”

(Heller, 2008, pág: 15)

El color es un fenómeno físico producido por las longitudes de ondas que reflejan los cuerpos al ser expuestos a la luz. Pero en el diseño, el color juega un papel más importante al verse estrechamente relacionado con la psicología antes que su parte física. Según Dondis, cada color tiene un sinnúmero de significados asociativos y simbólicos, por ello la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar contenidos.

Los colores no solo tienen un significado universal compartido a causa de la experiencia (el rojo como color de la sangre), sino que tiene también un valor informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente (rojo como representación del peligro) y así mismo tiene un valor subjetivo dentro de nuestras preferencias cromáticas. (Dondis, 1974)

Estos factores son claves al momento de pensar en incluir el color dentro de un diseño. Pero también se debe considerar las dimensiones del color:

La primera dimensión comprende el matiz (Hue) conocido también como croma. El matiz es el color en sí mismo y contiene una

amplia variedad de la que reconocemos una cantidad reducida. Los principales matices que se estudian en la teoría del color son los primarios, compuestos por el rojo, el amarillo y el azul; luego los secundarios que corresponden al naranja, verde y violeta. A partir de la mezcla de estos colores puede obtenerse numerosas variaciones.

La segunda dimensión es la saturación. La saturación es la pureza del color respecto al gris. Mientras menos gris, más puro es el color y más fuerte resulta al sentido de la vista. Los colores saturados son explícitos, impactan y atraen dentro del diseño porque tienen una carga expresiva y emotiva; por ello son los favoritos de los niños. Por el contrario los colores con una cantidad significativa de gris, se tornan neutros, apacibles y sutiles, generando diseños más elegantes y sobrios.

La tercera dimensión corresponde al brillo o también conocido como valor. Todos los colores se extienden en una gama que va de lo más claro a lo más oscuro sin que el tono cambie. Esto quiere decir que el rojo conservará su gama solo que estará expuesto a más blanco o más negro dependiendo de la intención del diseño.

Portada

“Una cubierta bien diseñada también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación”

(Bhaskaran, 2006, pág: 24)

En el mundo del diseño editorial, el trabajo del diseñador es causar una primera buena impresión para atraer al comprador a elegir su producto sobre los de la competencia. Por ello la portada es de gran importancia para enganchar al usuario a interesarse por descubrir los contenidos del libro, revista, etc.

El diseño de una portada está sujeto al “cómo” se venderá o publicará el producto editorial y según su respuesta, se debe considerar el diseño de la cabecera, el contenido, la apariencia o los valores de la marca.

Bhaskaran afirma que un buen diseño de portada no es sólo el correcto uso de tipografía, color, maquetación o fotografía, sino transmitir el mensaje correcto, al público correcto y de la forma correcta, sin interferencia de algún tipo en el mensaje.



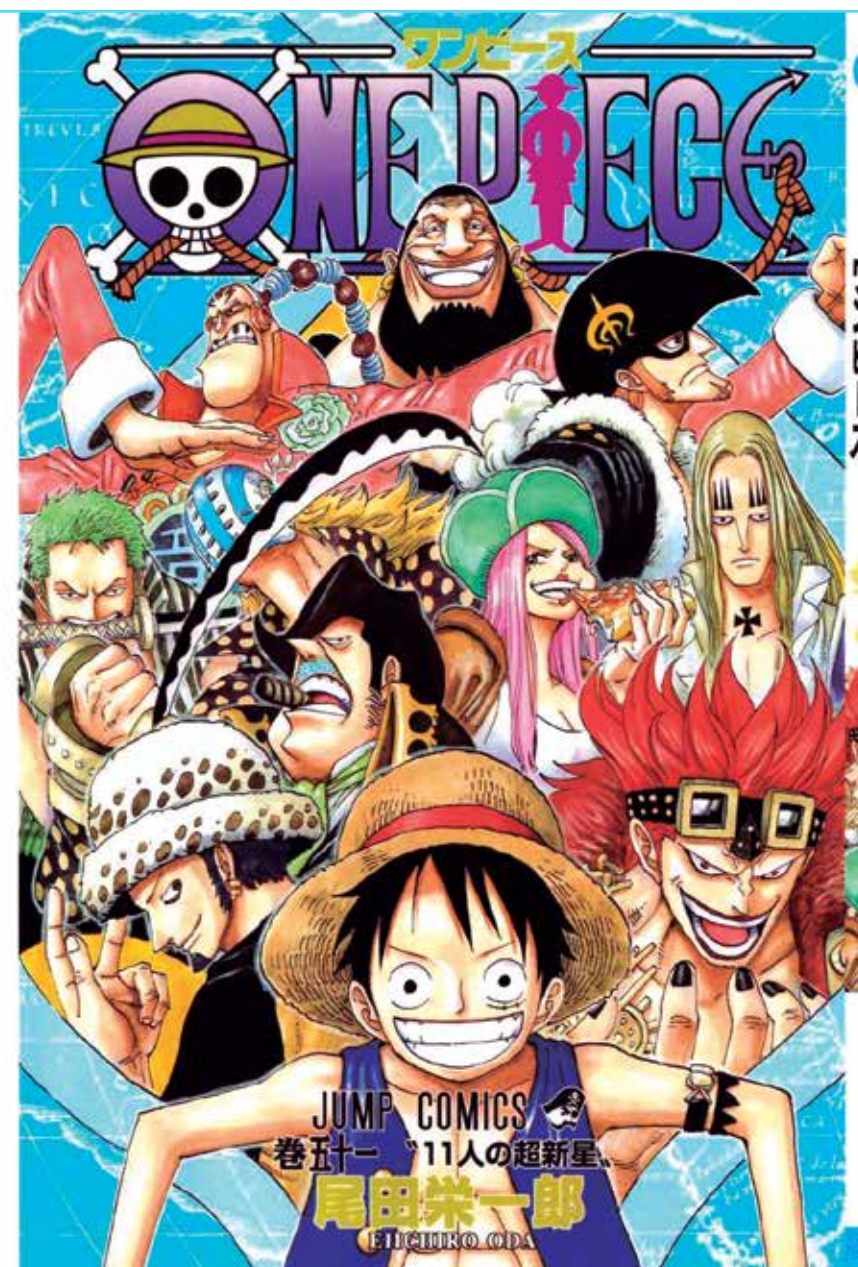
尾田 栄一郎

●週刊少年ジャンプ・日20年16号・22・23合併号、25号・28号掲載分収録

より多くの水かけの様に水泳選手の手の間にはヒレができるという話を聞きました。進化だそりや。漫画家も、ずっと絵を描いてるんだから何らかの進化を遂げたいところだ。例えば……ツメの形がペン先の様になるとか。道ゆく女の人の服が透けて見える様になるとか。51巻、始まるよー!!!



©古地図史料出版株式会社



ONE PIECE

巻五

尾田栄一郎

集英社


9784088745633


1929979004002

ISBN978-4-08-874563-3

C9979 ¥400E

定価 本体400円＋税

雑誌 43087-63

ジャンプ・コミックス

魚 人島を目指すルフィ達はシャボン舞う島へ到着。だがそこは、古き歴史が残る異様な島だった！さらに11人、億を超える資金首が集結し、新たな事件が勃発！“ひとつなぎの大秘宝”を巡る海洋冒険ロマン！！



〈尾田栄一郎作品集〉

〈ジャンプ・コミックス〉

「ONE PIECE」

巻一〜巻五「」 (ULTIMATE)

〈ジャンプ・コミックス〉

尾田栄一郎短編集

「WANTED!!」

〈ジャンプ・コミックス〉

「ONE PIECE RED」 GRAND CHARACTERS

「ONE PIECE BLUE」 GRAND DATA FILE

「ONE PIECE YELLOW」 GRAND ELEMENT

〈ジャンプ・コミックス・デラックス〉

尾田栄一郎画集

「ONE PIECE」 COLOR WALK 1

「ONE PIECE」 COLOR WALK 2

「ONE PIECE」 COLOR WALK 3 LION

コミックスの最新&既刊情報はこちらでチェック！

<http://www.s-manga.net/>

20

Imágenes

“Las imágenes son uno de los aspectos gráficos que más vida puede dar a un diseño. Tanto si se trata del elemento principal de una página como uno secundario, las imágenes ejercen un papel esencial en la comunicación de un mensaje, por lo que son un factor clave para establecer la identidad visual de una obra”

(Gavin Ambrose, 2005, pág: 60)

De entre todos los componentes del diseño editorial, la imagen es el elemento con menos tiempo para transmitir el mensaje, por ello el diseñador debe elegir la gráfica con mayor impacto y significado.

Sin embargo, las imágenes también son necesarias para respaldar o desempeñar funciones que el texto no puede lograr por sí solo; por ejemplo: en un tutorial, la imagen enriquece el texto mostrando una visión completa de las acciones a realizar. Mientras el texto queda como elemento secundario.

Un adecuado equilibrio en el uso de las imágenes y el texto genera fluidez y ritmo en la publicación. Además de brindar dinamismo y volverla atractiva para los lectores que cada vez demandan más por contenidos visuales informativos sobre los textuales.

1.4.2 Consideraciones Dentro del Diseño

Tomando como referente a Bhaskaran en su libro “Qué es el diseño editorial”, tenemos las consideraciones prácticas al momento de diseñar una publicación.

“Las representaciones visuales de los contenidos textuales son básicamente las letras, elementos formadores de los abecedarios de los diferentes idiomas. Con las letras se forman palabras, con las palabras frases, y con las frases se representan ideas y conceptos”

(Moreno, 2004)

Contenido de una Publicación

El contenido de una publicación puede estar compuesto por imágenes, texto, márgenes, formas e incluso colores.

El diseño del contenido y su jerarquización depende absolutamente de su objetivo comunicador y de las decisiones que tome el diseñador para enfatizar un mensaje de la manera más rápida y efectiva posible, siempre considerando el target al cual va dirigida la publicación.

Transmitiendo no sólo la información textual o gráfica, sino también los valores de la marca.

La Legibilidad frente a Visibilidad

La legibilidad es la facilidad con la que puede leerse un texto, mientras que visibilidad es la forma del tipo o carácter que lo compone. Y son afectadas por el color, el tamaño de la fuente, el espacio, el contraste, la estructura, la maquetación, entre otros.

Para una buena calidad de legibilidad y visibilidad, debe considerarse, a más de los factores previamente citados, el contexto.

El contexto juega un papel muy importante en la legibilidad y visibilidad de un diseño, porque determina las condiciones, la intención y el usuario que leerá dicha publicación. Por ejemplo: un anuncio no se lee de las mismas condiciones que una revista o libro.





El Texto como Imagen

Un texto puede adquirir mayor fuerza e impacto si recibe un correcto tratamiento tipográfico (Bhaskaran, 2006).

El uso de la tipografía adecuada para textos largos o cortos, encabezados o entradillas; genera jerarquización, ejes de lectura, facilidad de comprensión, entre otros aspectos, que enmarcan la esencia del diseño gráfico y su objetivo comunicador.

Una buena tipografía cuidadosamente elegida por su carácter comunicativo y su aspecto visual, fácilmente puede sustituir imágenes o fotografías, aportando riqueza a la composición final.

1.4.3 Conclusiones

El diseño editorial permite construir de forma organizada y clara los contenidos. De manera que cumpla con las necesidades y requerimientos de cada una de las publicaciones. Es indispensable tener en consideración los elementos del diseño editorial para desarrollar un producto adecuado al público que va dirigido.

En relación a la Ilustración, específicamente el cómic, el diseño editorial es muy importante porque interviene como una guía que permite construir una estructura base, la cual determinará el flujo de narración y marcará las jerarquías de las imágenes. Definiendo la tipografía adecuada al target, la composición del resto de elementos visuales en relación al texto. Y, sobre todo, la elección del soporte, desde los materiales, el tipo de impresión, factores que determinarán el costo del producto, su calidad y duración.

Capítulo 1.5

1.5.1 Narración
1.5.2 Gráfica
1.5.3 Soporte

HOMÓLOGOS

Los homólogos permiten explorar las posibilidades y potencialidades de un producto similar al propuesto y analizar como este tuvo acogida entre los consumidores.





Para analizar los homólogos, los he clasificado según los componentes principales de un cómic. Así, tenemos: narración, gráfica y soporte. Cada uno sujeto a las partidas de diseño.

Los homólogos relacionados a la narración fueron escogidos por la amplia popularidad que alcanzaron tanto en la época de su publicación como en la actualidad. Marcando la infancia y adolescencia de varias generaciones alrededor del mundo. Mostrando, en su manera particular, un contenido, en su mayoría real, de vital importancia para la memoria histórica del ser humano.

Otros, en cambio, son trabajos referentes de artistas contemporáneos cuya gráfica contiene un estilo popular, vistoso y agradable a las nuevas generaciones.



23



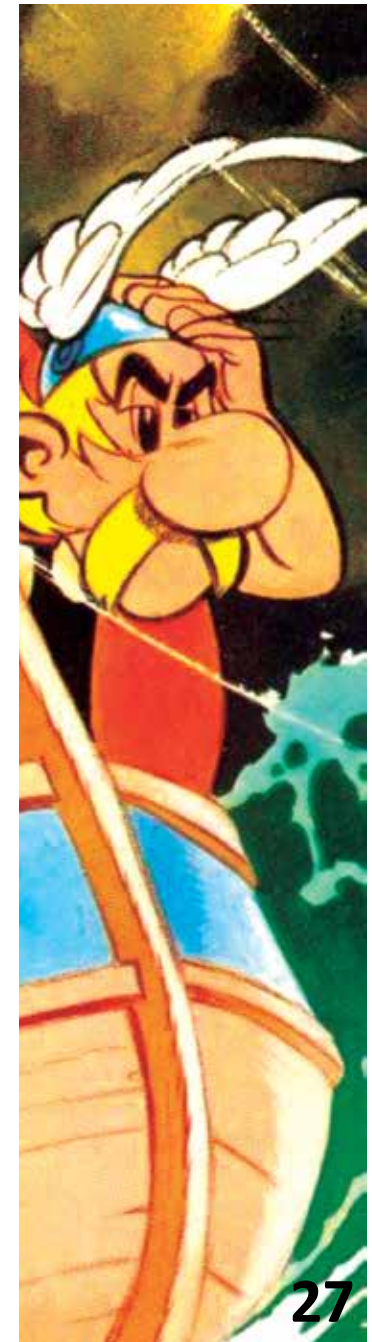
26



28



24



27

1.5.1 Narración

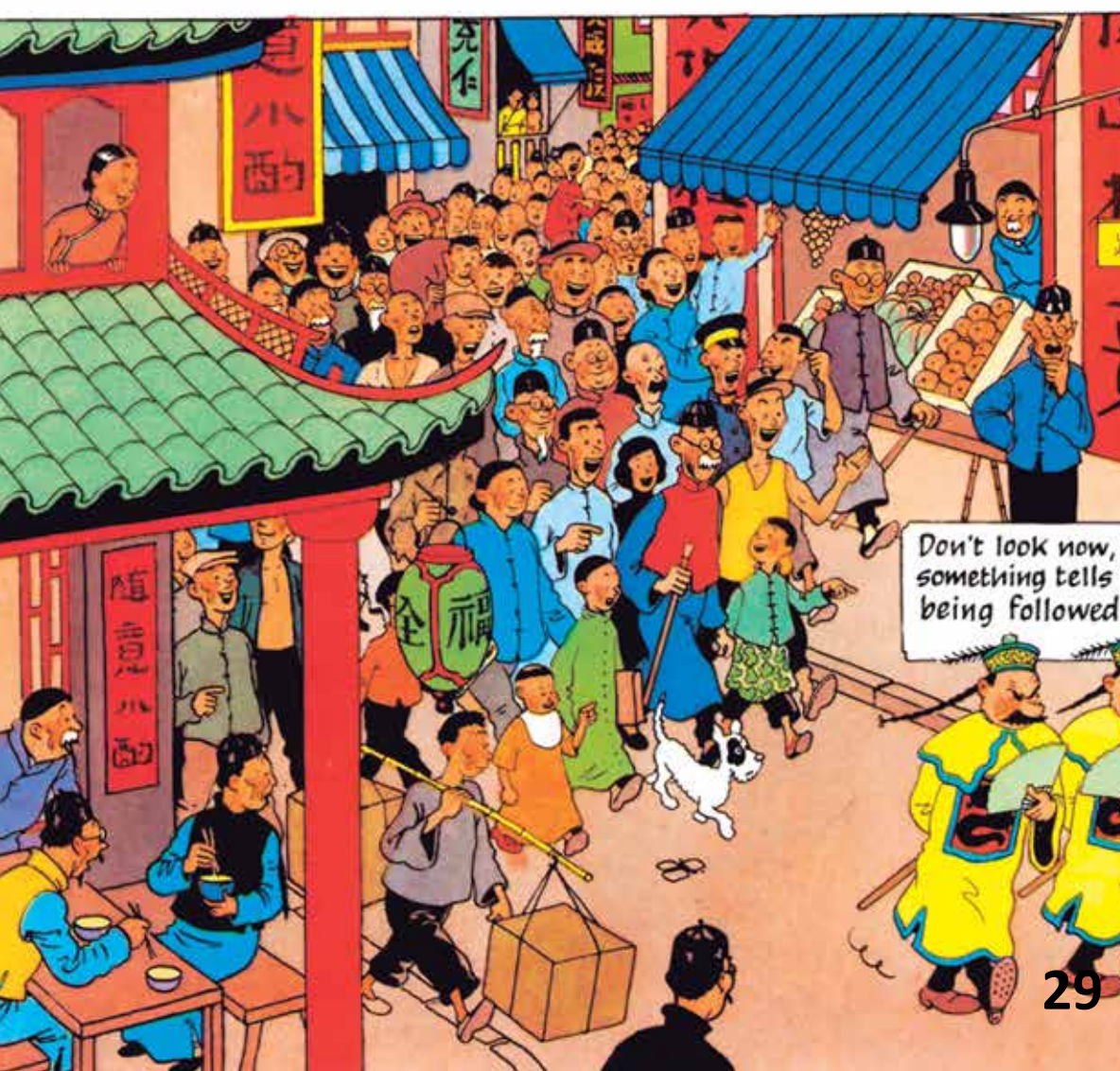
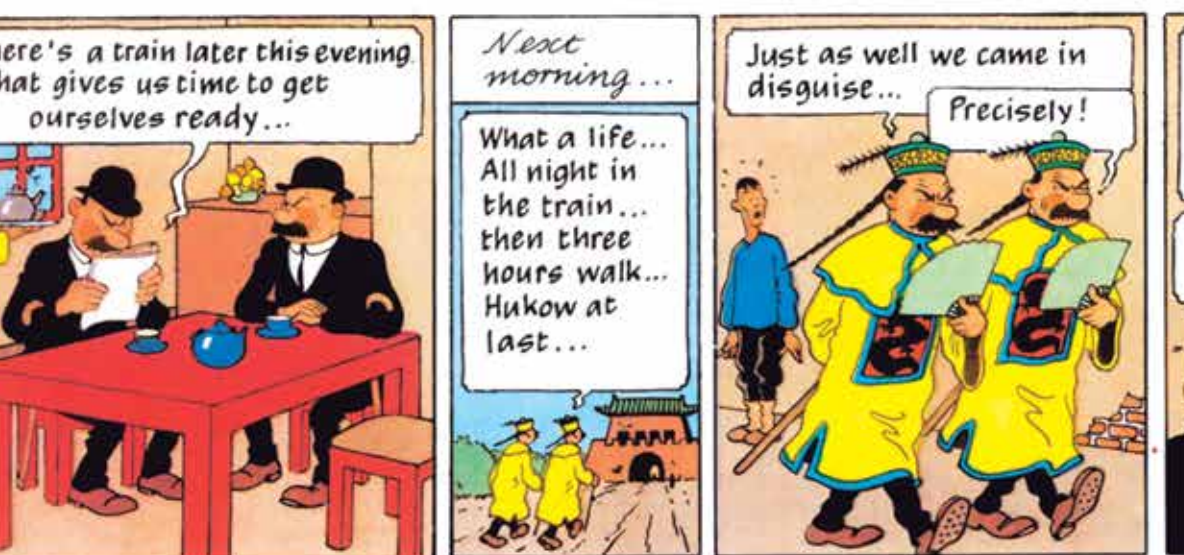
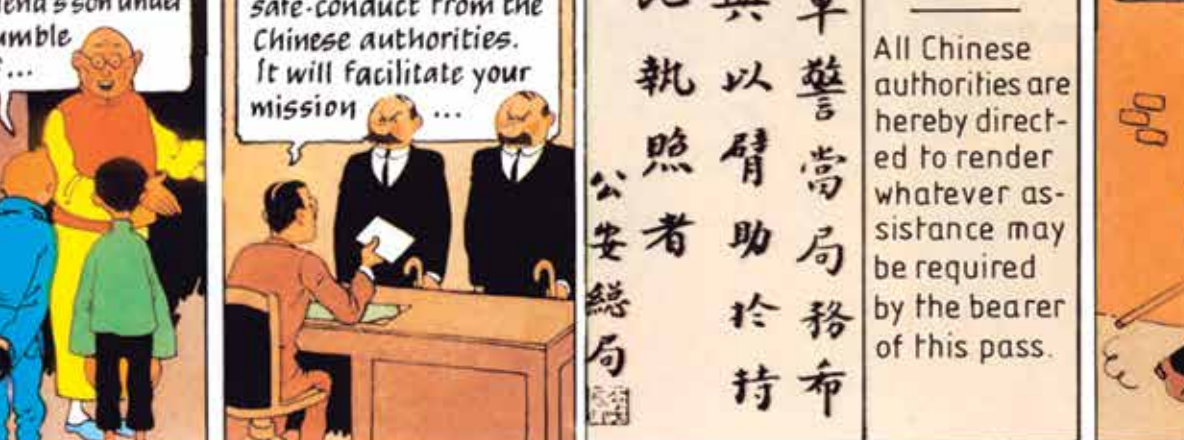
En esta recopilación de referentes me enfocaré a la función comunicacional y educativa. Todos responden al género cómic y fueron grandes exponentes durante y después de su publicación. Muchos de ellos tienen una gráfica (forma) digna de consideración pero es la trama y su valor histórico lo que los coloca en esta categoría.



35



25



Tintín

Publicado en 1930.

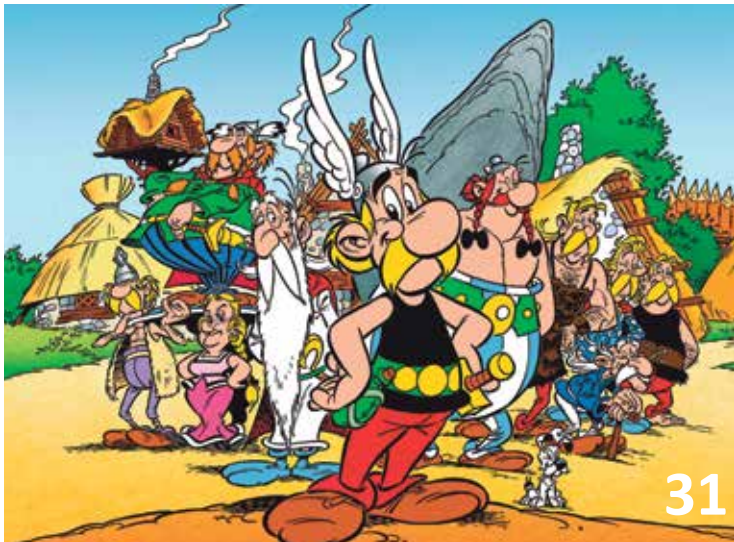
Autor: Georges Remi (Hergé)

Constituido por un total de 24 álbumes, Tintín (Exponente del género de historieta Línea Clara) es una serie que goza de una fama sin precedentes. Nace de la intención de Hergé de crear una historia que atraiga al público infantil y juvenil para el diario belga *Le Vingtième Siècle* y así surge el peculiar reportero ficticio llamado Tintín en su primera aventura hacia la Unión Soviética. Esta Obra no solo es un exponente del pensamiento Belga de la época, sino también es producto de un cúmulo de acontecimientos reales que sucedieron previamente a las aventuras de Tintín y que inspiraron la trama.

Para adentrarnos a la realidad del mundo en los años 30, expondré brevemente una de las publicaciones que hicieron de Tintín una leyenda.

Tintín y el Loto azul (1932): es una documentación minuciosa en colaboración con Zhang Chongren, que denuncia las injusticias por parte del colonialismo Japonés en China.

La trama gira en torno a la situación política y las tensiones bélica ambientadas en la China de los años 30 y el auge descontrolado de las drogas como el Opio, el sabotaje por Mitsuhiroto de la línea férrea Shanghái-Nankín, inescrupulosas acciones de propaganda por parte del imperio japonés, entre otros. Se destaca esta publicación por la exhaustiva documentación por parte de Hergé para desarrollar la trama.



MAUS

Se publica en 1977.
Autor: Art Spiegelman

La historia comienza con la entrevista de Spiegelman a su padre (Vladek Spiegelman), un judío polaco superviviente del holocausto y prosigue con la relación complicada que tiene con su hijo, un dibujante de cómic. Lo extraordinario de esta obra, ganadora del premio Pulitzer, es su estilo minimalista y posmodernista que hace uso de metáforas para representar las “razas” humanas a través de animales; así tenemos: judíos como ratones, alemanes como gatos y polacos como cerdos. La peculiaridad que lo volvió un cómic de fama mundial se debe a la facilidad con que el autor maneja los sentimientos de sus lectores. Logrando que se identifique con el protagonista y su odisea tanto en el recuerdo del pasado a través de su padre, como su vida en el presente. El manejo magistral de dos líneas de tiempo (pasado y presente) profundiza en hechos reales y de primera mano desarrollados en la época Nazi. Además, se considerara esta obra como una innovación en los elementos tradicionales del cómic, rompiendo con los esquemas regulares en la disposición de páginas, viñetas, estructura y ritmo de la narración.

Las Aventuras de Asterix y Obelix.

Se publica en 1959.
Autores: René Goscinny y Albert Uderzo.

Asterix y Obelix son dos galos que viven aventuras alrededor del mundo antiguo. Sus cómic alcanzaron tal popularidad en los años 60 que aún continúa emitiéndose en la actualidad.

De su trabajo se puede destacar el gran contenido gráfico en cuanto a las ambientaciones históricas como en la edición “Asterix y Obelix; Cleopatra” y un buen guión enfocado en gags humorísticos muy útiles para atraer a los más jóvenes a la lectura del mundo antiguo.



Historia de España en Cómic

Se publica en 1986.

Autores: Jorge Alonso y Félix Carrión

Es una recopilación gráfica en 10 tomos de la historia española. Abarca desde finales del siglo XIX hasta inicios del siglo XX. Es una muestra del equilibrio entre conocimiento y entretenimiento de la mano de un buen guión fiel a los acontecimientos históricos y de una gráfica colorida ambientada a la época. Las ilustraciones son del tipo semi realistas, uso de la técnica de acuarela y tinta.



Samurái X

Se publica en 1994

Autor: Nobuhiro Watsuki

Una de las series de Culto para las generaciones de los noventa y posteriores. Narra la vida y Obra del personaje histórico Kawakami Gensai (y otros como Musashi Miyamoto) en la era Meiji del Imperio Japonés, con influencias del Bakumatsu (fin del régimen Shogun caracterizado por un sistema feudal) de la Dinastía Tokugawa.

Su trama gira en torno a Himura Kenshin, conocido como Hitokiri battōsai en medio de una época de grandes cambios que estremecieron la estructura tradicionalista japonesa, la política, ideología y forma de vida de sus pobladores. En esta maravillosa obra, con una prolijamente compleja trama además de un arte bellamente elaborado, recrea perfectamente el Japón de la época con unos tintes fantásticos en cuanto a los estilos de lucha y personajes, pero conservando de trasfondo hechos reales históricos como el evento Kuro-Fune Raikou (llegada de los barcos negros) que hace referencia a la llegada de la flota estadounidense a cargo de Comodoro Perry que demandaba comercializar con Japón, evidenciando un país sumido en un retrasado desarrollo frente a un mundo que avanzaba hacia la modernidad. Así también refleja la guerra civil que estallaba en Kioto y en la cual aparecen personajes reales del Shinsengumi como Saitō Hajime o Sōji Okita.



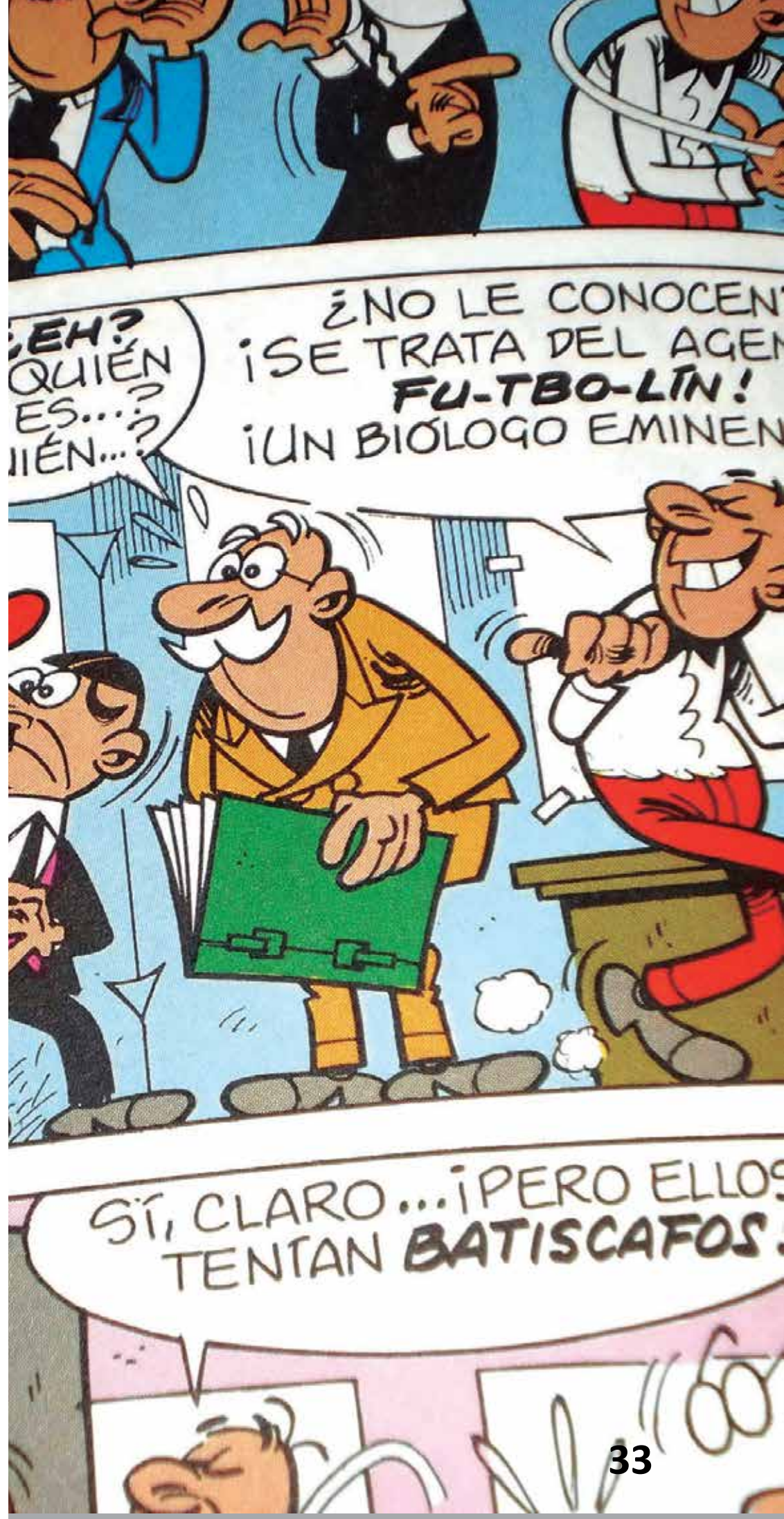
¡Siglo XX, qué progreso! Mortadelo y Filemón

Se publica en 1999

Autor: F. Ibáñez

Gracias al Dr. Bacterio, quién ha inventado una máquina del tiempo, Mortadelo y Filemón comienzan su viaje al siglo XXI pero por fallos en el invento viajan al siglo XX. Este cómic nos enseña los cambios más trascendentales que marcaron el siglo XX con un toque humorístico. Por ejemplo: la guerra civil española, la guerra ruso japonesa, el ejército de Hitler, entre otros.

También aparecen personajes históricos que intervienen en las aventuras de ambos personajes, así como los más destacados inventos de la época. Es un excelente material de clase para analizar en conjunto a los estudiantes los sucesos más importantes de la historia.





Time Squad

Escuadrón del Tiempo en Latinoamérica

Se estrenó el 2002

Autor: Dave Wasson

Time Squad es una serie de televisión con 26 episodios que narra las aventuras de tres personajes: Otto Osworth, Oficial Brito Belardo, Lorenze 3000. Miembros de la Organización Time Squad encargada de mantener en orden el pasado y corregir los errores históricos para prevenir que estos alteren el futuro. La historia se sitúa en el año 100, 000,000, luego de que la humanidad conquistara el espacio.

Bajo el estandarte de “Hacer cumplir el pasado para proteger nuestro futuro” esta sección del Escuadrón viaja a través del tiempo arreglando problemas que van desde el Big Bang hasta las conquistas de Napoleón y demás eventos que marcaron la historia del mundo. Su trama está llena de momentos divertidos, educativos y emocionantes de la mano de personajes hilarantes, originales y extrovertidos que poseen una personalidad llamativa. Ellos complementan la maravillosa aventura de Otto, el niño de 8 años que ama la historia y del cual depende el futuro de la humanidad.

Los personajes son muy humanos pese a sus extravagancias, sobre todo Otto, que inspira a ser parte de sus aventuras y buscar los errores que se dieron en el pasado en base a las lecciones que uno recibía cuando estudiaba historia en el aula de clase. La serie te hace parte de la búsqueda y solución del problema. Una trama como esta es importante considerar.

En cuanto a la gráfica, Time Squad, se asemeja en gran medida a los cartoons actuales. Sus formas son simples pero dinámicas. Los colores que usan son apagados, con una gama que va desde los tonos tierra, los azules oscuros, verdes pasteles y los rojos cobre pero que no le resta atractivo de ninguna manera.

Time Squad es humor y acción de inicio a fin, sin por ello perder su objetivo: conocer la historia.



37



38



39

1.5.2 Gráfica

Para el análisis de homólogos tomando la gráfica (forma) como principal enfoque se considerará tanto la ilustración vectorial como mapa de bits. Muchos de estos no tienen una función específica pero no por ello carecen de un carácter comunicacional.

Entre estos homólogos se encuentra el trabajo del ilustrador Bibox en cuanto a cromática y dinamismo de en la estructura de los personajes. El mundo tecnológico y nostálgico que recrea bibox en sus obras, lo hace un referente a tomar en cuenta al momento de pensar en la ambientación de las ilustraciones, los colores y su valor comunicativo.



40



41



42



43



44

El ilustrador español **Betowers** es un referente de forma y función dentro de las partidas de diseño, en cuanto a la versatilidad de personajes para un público infantil.

Su estilo se caracteriza por colores pasteles pero que en conjunto resultan vistosos y atractivos para los más jóvenes, las formas son simples y orgánicas, la ilustración es en su mayoría plana, pero con detalles de sombras y luz que le brinda dinamismo.

En el diseño de personajes tenemos a: **Miyuli**, **Robbvision**, **Jonathan Cantero** y el francés **Fabien Mense**, son un referente muy provechoso por la forma en que plasma en sus personajes una personalidad atractiva, expresivas y con un toque cómico que conservan una similitud a los dibujos animados muy populares hoy en día.

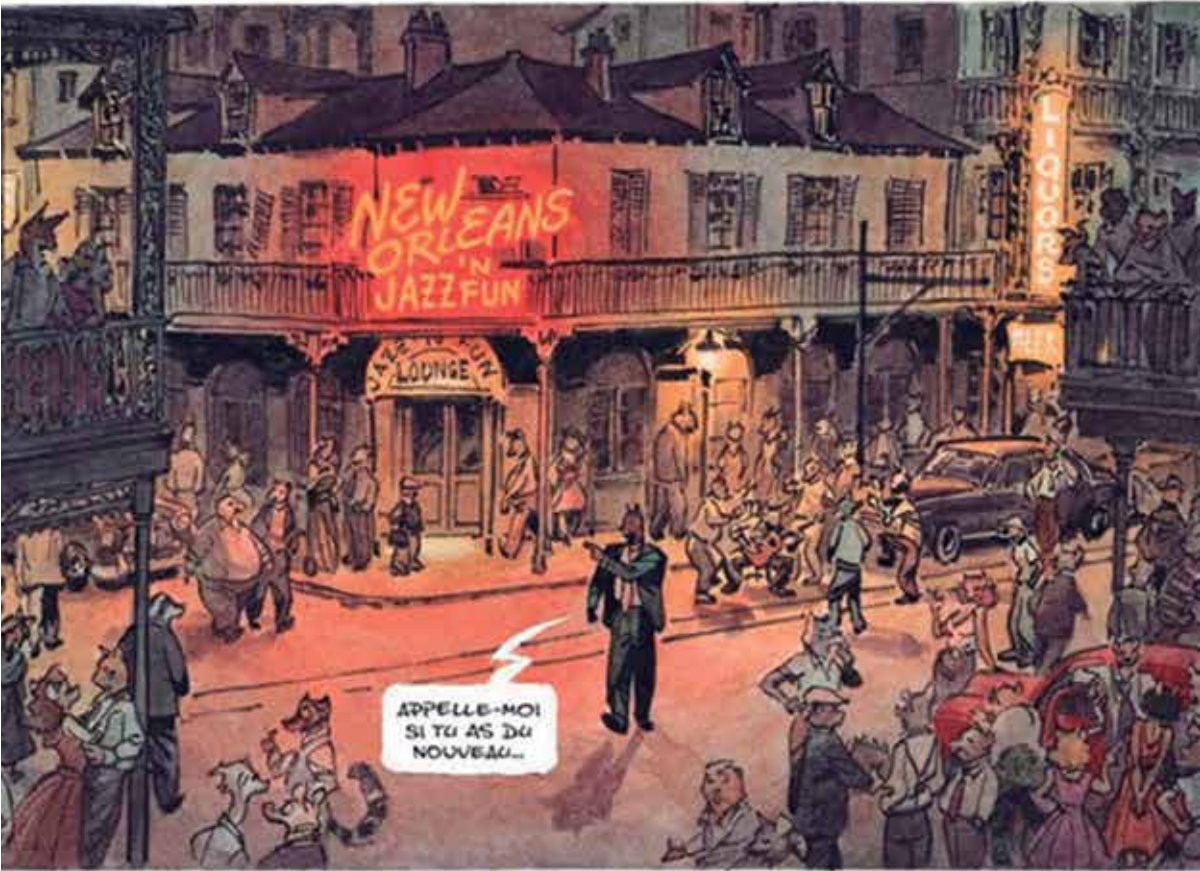
Matt Rockfeller y **Sebastien Leboeuf** como inspiración para el tratamiento de la formas orgánicas, composición y color de los fondos.

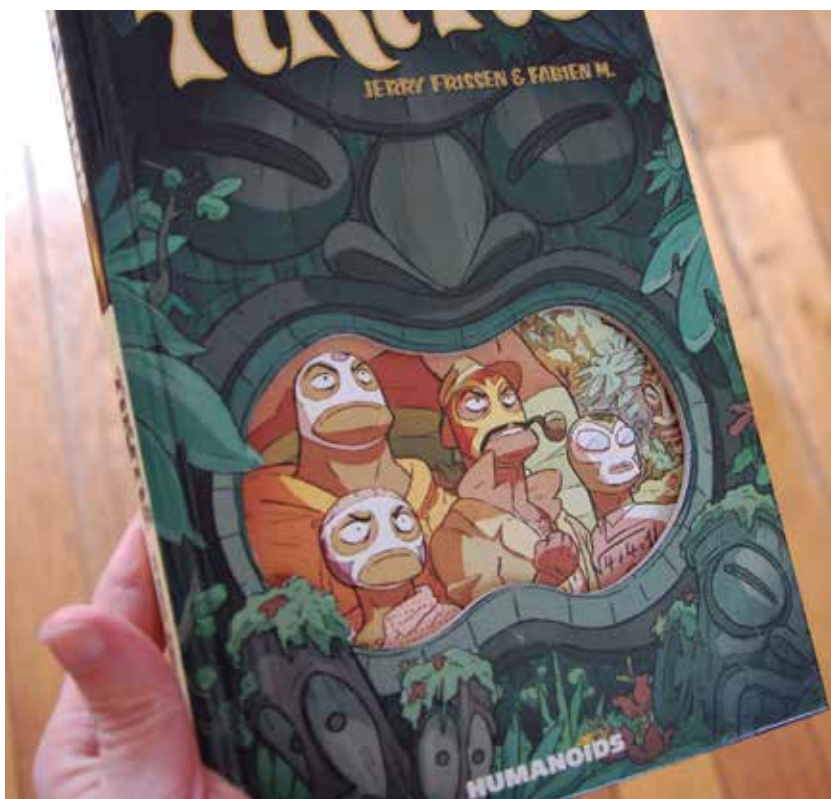


Blacksad

Alma roja (Díaz Canales y Guarnido 2005).
Es un homólogo más puntual en cuanto a gráfica.

Exponente magistral del género negro de la novela gráfica, blacksad es una obra premiada mundialmente y motivos tiene de sobra, porque cada uno de sus 5 tomos publicados conserva el equilibrio perfecto entre un buen guión y una gráfica atractiva y memorable (al ser todos personajes zoomorfos) que nos conduce a través un Estados Unidos inmerso en los conflictos de la segunda guerra mundial y el inicio de la guerra fría. Si bien no tiene una función relacionada al ámbito académico y la historia es una ficción, podemos rescatar la riqueza gráfica muy bien estudiada para ambientar a los personajes, reconstruir los escenarios y sucesos que marcaron el estilo de vida del Estados Unidos de la época.





1.5.3 Soporte

Tomando como referencia al soporte impreso de varios cómics y mangas convencionales, tenemos:

Soporte del cómic de bolsillo: la encuadernación es del tipo rústica cosida o grapada para abaratar el costo frente a la encuadernación cartoné, facilitando su adquisición, en caso del presente proyecto, como material de refuerzo en las escuelas.

La portada debe de ser cartulina fina laminada, gruesa o cartón de manera que puede soportar el uso constante por parte de los niños. Podría tener una envoltura impresa sobre papel couché (mate o brillante).

Mientras que el tamaño ideal es el de bolsillo (11×18) o A5, como los mangas, para facilitar su transporte.

En cuanto al número de páginas debe considerarse una extensión múltiplo de 8 o de 16 (es decir, 32 páginas, o 48, o 80, o 640). Porque se imprime en pliegos de 16 páginas (8 por cada lado del pliego) si el formato es grande, y en pliegos de 32 páginas (16 por cada lado del pliego) si el formato es pequeño.



INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se realizó la investigación de campo en dos Instituciones: “La Unidad Educativa La Asunción” y “La Universidad del Azuay”, para entrevistar a sus docentes y estudiantes.

Capítulo

1.6

1.6.1 Observación

1.6.2 Entrevista



1.6.1 Observación

Se observó durante la asistencia a una clase de historia en la “Unidad Educativa la Asunción” que algunos niños prestaban atención a clases, otros preferían realizar diversas actividades no relacionadas a la materia (como conversar y dibujar) y unos cuantos se mostraban muy aburridos. La maestra exigió en algunas ocasiones que presten atención, pero de todas maneras había ruido del exterior y un leve susurro entre los alumnos. La profesora ponía de su parte para hacer la clase entretenida, entonando las palabras de manera adecuada para darles más importancia, también escribía en el pizarrón y hacía que uno a otro alumno leyera los párrafos del libro.

1.6.2 Entrevista

Las entrevistas se realizaron a docentes, psicólogos y diseñadores de la “Unidad Educativa la Asunción” y “la Universidad del Azuay” para conocer los problemas del aprendizaje según la experiencia personal de estos profesionales al tratar con los niños. A continuación expondré un breve resumen de la entrevista, rescatando los aportes más importantes que ayuden a concretar mi producto editorial.



Pablo Quishpe

Psicólogo

Pregunta 1. ¿Considera al cómic como un medio viable para reforzar el aprendizaje de la historia?

“Los Gráficos son lo que más atrae a los chicos y la parte visual, desde un punto de vista psicológico, los niños se desarrollan mucho mejor. Es una buena opción la implementación del cómic”.

Pregunta 2. ¿Con qué sugerencias aportaría para desarrollar un cómic atractivo para los niños sin que pierda su función educativa?

“Creo que el personaje es importante. Deberías hacer un análisis del tipo de chicos que hay en las escuelas. Son importantes los aspectos de: color de piel, color de ojos, etc. En cuanto a personalidad, debe ser dinámico, extrovertido, que se cuestione todo y con ganas de aprender”.



Margarita Reyes

Docente

Pregunta 1. ¿Considera al cómic como un medio viable para reforzar el aprendizaje de la historia?

“Al momento de hacer un producto gráfico, reducido, compensando ahí la información. Me parece que es una excelente idea para enseñar historia. Algo mucho más dinámico les va a llamar la atención que un libro con palabras difíciles que no se acoplan a ellos”.

Pregunta 2. ¿Qué es lo más importante de un cómic para que resulte atractivo e interesante?

“El Color tiene mucho que ver, a nosotros nos pasa que nuestros libros son solo a blanco y negro. No tiene muchos dibujitos, es así como más serio. Y los chicos miran ese libro y dicen -Hay profe que caldo el libro- ¿Por qué? Porque están acostumbrados a ver mucho color”.



Rosano Ortega

Psicóloga

Pregunta 1. ¿Desde su experiencia personal qué problemas se presentan durante el aprendizaje de la historia?

“Nosotros como docentes podemos comenzar: en 1502 pasó esto y de allí en 1602, en lugar de trabajar desde nuestra realidad, desde lo que está pasando en este momento e ir retrocediendo. Darle la vuelta a la forma tradicional de enseñanza. Por ejemplo, hablas de la primera guerra mundial, pero ¿qué pasaba en el Ecuador? ¿Qué vivieron nuestros abuelitos o nuestros antepasados? Solamente cuando algo me llega a mí, se vuelve significativo e importante, sino es un contenido que olvidamos con facilidad”.

Pregunta 2. ¿Qué es lo más importante de un cómic para que resulte atractivo e interesante?

“El personaje es lo que haría un buen cómic. Yo he visto a mis hijas que les gusta cuando ven cómics que viajan en el tiempo, como que haya una niña o un niño es más fácil de identificar, uno que sea igual a mí, con mis mismos temores, defectos y virtudes que con un súper héroe”.

Norma Reyes

Psicóloga

Pregunta 1. ¿Cómo hacer que los niños se interesen por aprender historia?

“Proponer formas tradicionales de enseñanza pero relacionarlas a explotar la creatividad mediante juegos al aire libre, la lectura y en último lugar, cuando no se tenga más recursos, la tecnología. Y usar la tecnología cuando ya sean grandes y tengan una madurez establecida para poder utilizarla de la mejor manera. Es importante saber los sucesos, los presidentes, etc, pero más importante es saber los cambios que se dieron y cómo estos afectan a nuestro país. Por ejemplo: ¿Cómo impactó lo que este presidente hizo para que nuestra realidad esté así?”

Pregunta 2. ¿Con qué sugerencias aportaría para desarrollar un cómic atractivo para los niños sin que pierda su función educativa?

“En cuanto al cómic es importante la carga visual que tiene. Los colores, el lugar, los personajes. En cuanto a este último aspecto, debe ser muy parecido a los niños. Cómo son con sus compañeros, que lenguaje utilizan y esa forma de manejar la relación, eso es importante”.

Ana Amón

Docente

Pregunta 1. ¿Existe un material extracurricular que utilice el docente para respaldar los conocimientos impartidos en la clase de historia?

No, cuando yo impartía clases de historia, no teníamos más que los libros. Yo trataba de enseñarles con videos y líneas de tiempo. Pero sería ideal que hicieran algo más para enseñar historia”.

Pregunta 2. ¿Qué haría para mejorar este cómic y qué sugerencias tiene para reforzar de mejor manera el aprendizaje de la historia?

“Haría actividades al final del cómic, porque en este gobierno los contenidos quedan de segundo plano, enfocándose más en las destrezas de los estudiantes. Al leer el cómic desarrollan su capacidad de lectura, de opinión y de creatividad. Y que tengan la capacidad de sacar un resumen, de sacar preguntas.

Debe tener algo más que lleve al debate, el cómic debe tener el contenido y luego unas actividades que demuestren sus conocimientos aprendidos del contenido. Quiero que los niños aprendan a hablar y a expresarse”.

Diego Larriva

Ilustrador

Pregunta 1. ¿Con qué sugerencias aportaría para desarrollar un cómic atractivo para los niños desde su experiencia como ilustrador freeLancer?

“Debe tener un impacto fuerte en cuanto a la gráfica, con una estética dominante como lo es la japonesa pero que se mezcle con la cultura occidental, para adquirir un toque más híbrido porque eso es globalización, es lo que vemos, lo que no podemos evitar, los niños en la red y la televisión están viendo esto, están leyendo esto. Lo que hay que hacer es llegar con la Información correcta por el medio correcto, medios que ellos le están prestando atención.

Dependiendo del target al que estés apuntando, de 12 años en adelante necesitas dinamismo en la lectura, no textos demasiado largos y que yo pueda entender el orden, que es algo con lo que el manga pierde un poco de fuerza. Saber manipular eso para que la lectura sea mucho más dinámica y fluya para que cuando el niño lea los globos de texto no se pierda. El color también es importante, los niños de 12 en adelante o buscan colores más vivos, con perspectivas que los hagan ver más grandes y si dentro del cómic puedes incluirles cosas que usen los jóvenes de ahora, de moda, etc, ya tienes el enganche”.



CONCLUSIÓN

*Conclusión del diagnóstico
y los resultados obtenidos de la Investigación.*

Capítulo

1.7

Conclusión



El aprendizaje de la historia, según los docentes entrevistados, presenta varias complicaciones relacionadas al desinterés de los niños y su poca participación en clase, considerando a la historia como una asignatura “aburrida”. Así mismo, los docentes, comentaron que la forma en que se enseña la historia contribuye a generar este desinterés en los estudiantes. A más de que los libros son muy serios, con grandes cantidades de textos, sin relacionar la información con los sucesos actuales, ni tampoco se menciona cómo el pasado afectó a la sociedad moderna. Por ello es necesario proponer material extracurricular que complemente de alguna manera lo aprendido en clase. Un libro que sea más divertido con una gran carga visual, en donde los niños puedan sentirse parte de la historia y sus enseñanzas.

En el mercado internacional, se encuentra una gran cantidad de libros, novelas, cómics, relacionados a la historia. Su popularidad permitió trascender del papel y las fronteras de cada país, para contar sus héroes, sus testimonios y leyendas a todo el mundo. Y muchos de ellos llegaron a nosotros, por diversos medios, enriqueciendo nuestros conocimientos sobre otras naciones, pero ¿qué hay de nuestro país?

Como experiencia propia, conozco a un sinnúmero de personas que gracias a libros, cómics, novelas gráficas, cuentos, mangas, películas, etc, conocen la realidad y el pasado de una nación extranjera. Sin embargo, al preguntar sobre el Ecuador, se evidencia un conocimiento escaso o un recuerdo apenas acertado de su historia. Muy a pesar de que esta ciencia se imparta de manera obligatoria en escuelas y colegios, el futuro de su población al

olvidar se ve truncada por una falta de identidad, de formación personal y comprensión de los problemas sociales, políticos y económicos que tienen su origen en el pasado. La historia nos invita a reflexionar, analizar y a cuestionarnos sobre el futuro. A formarnos como seres íntegros, con un legado de libertad y conocimientos de todas las generaciones que nos precedieron.

Para alcanzar un producto gráfico a la altura de nuestra riqueza histórica, se realizó el análisis de homólogos para descubrir como grandes artistas y escritores plasmaron su época en un libro. Destacando los puntos fuertes que lograron conquistar a los lectores, transmitiendo su historia por generaciones. Entre estos puntos principales se encuentra el equilibrio entre guión y gráfica que potencia la narración y despierta el interés de los lectores, así también el papel que juegan todos los elementos del diseño en conjunto con la ilustración para desarrollar el cómic que es producto de esta investigación.

Finalmente debo agregar que las entrevistas, a varios profesionales en el área educativa, fueron enriquecedoras. Brindaron una amplia visión de los problemas que se presentan durante el aprendizaje, de la reacción de los niños a los diferentes estímulos de su entorno y de cómo se desenvuelven en el medio educativo. Conociendo de cerca la realidad en la que se encuentran inmersos.

Y desde la perspectiva del estudiante, se evidenció lo que les molesta, las dificultades de aprender, lo que no les gusta o quieren cambiar de la forma en que aprenden historia.

CAPÍTULO 2

PLANIFICACIÓN

TARGET

El target es un conjunto de personas a las cuales se les dirige un mensaje específico que busca satisfacer una necesidad o deseo. También se le llama público objetivo.

Capítulo 2.1

2.1.1 Directo
2.1.2 Indirecto



Target Directo

NIÑOS

Grupo socio-económico: Media
Geo-referencial: Cuenca - Ecuador
Zona: Urbana
Edad: 8 a 10 años
Género: Masculino - Femenino

Hábitos: niños que les gusten los cómics, dibujos animados, los juegos recreativos y virtuales. Asisten a la escuela y cursan el 4to y 5to grado de básica. Les gustan las actividades que tengan relación con hacer nuevos amigos, conversar, dibujar, imaginar y mostrar su talento particular.

Características psicográficas:
Alegres
Enérgicos
Curiosos
Extrovertidos e introvertidos
Creativos y curiosos

Hábitos de consumo: niños que usan las tablets para ver películas o videojuegos, vean la televisión y tengan interés por los dibujos animados. Les gustan comer dulces y realizar actividades extracurriculares relacionadas a los deportes, al arte o a la recreación social.

Sus padres les compran materiales de arte (papel, marcadores, colores, lápices, etc.) y objetos relacionados a sus personajes de ficción favoritos.

Frecuencia de consumo: niños que leen libros en clase y usualmente cuentos ilustrados en casa. Aunque no sean ávidos lectores ni tengan una preferencia especialmente por materias teóricas.



Target Indirecto

PADRES DE FAMILIA

Grupo socio-económico: Media
Geo-referencial: Cuenca - Ecuador
Zona: Urbana
Edad: 28 a 40 años
Género: Masculino - Femenino

Hábitos: padres profesionales que dejan a los niños en la escuela todas las mañanas, almuerzan juntos y a veces dejan a sus hijos con los abuelos para volver al trabajo. Durante la noche revisan los deberes en conjunto con sus hijos. Generalmente aprovechan los fines de semana para disfrutar con ellos.

Características psicográficas:
 Atentos
 Preocupados
 Entregados por sus Hijos

Trabajadores

Hábitos de consumo: padres que visiten con frecuencia papelerías para conseguir los útiles de sus hijos. Compradores de libros, revistas y materiales, juguetes o juegos para sus hijos.

Frecuencia de consumo: compran la comida para la casa, leen el periódico los fines de semana y entre semana cuando les queda tiempo libre. Les gusta ir a comer en restaurantes los fines de semana y de vez en cuando ir a los cines con sus hijos a ver los estrenos de películas animadas. Al menos una vez al mes realizan un viaje familiar.



Capítulo 2.2

2.2.1 Persona Design

PERSONA DESIGN

La persona design o usuario es a quien va destinado el producto. Se diseña pensando en sus preferencias y necesidades previamente obtenidas por la segmentación del target.





PABLO EMILIO SARMIENTO

Pablo tiene 9 años y estudia 4to de básica en el “colegio Rafael Borja” de la ciudad de Cuenca. Es un niño muy activo que estudia por las mañanas y practica fútbol por las tardes. Las matemáticas le resultan fáciles y en cualquier otra asignatura práctica pero las teóricas no son su fuerte y no le gusta en absoluto leer por lo que aprenderse presidentes, fechas, sucesos, es un infierno para él. Gracias a su personalidad extrovertida es muy sociable y tiene muchos amigos. En su tiempo libre le gusta ver la televisión, el cine y los videojuegos e incluso usa dispositivos tecnológicos como tablets y celulares para buscar juegos en línea o información de su interés. Los fines de semana Pablo prefiere participar en largas caminatas con su padre o realizar algún viaje con su familia.



EMMA SOFÍA CÁCERES

Emma tiene 10 años y cursa el 5to de básica del “colegio Rosa de Jesús Cordero” de la ciudad de Cuenca. A esta escuela solo van niñas por lo que tiene un montón de amigas de todas las edades. Su personalidad también le ayuda ya que es sociable. Emma cree saberlo todo por lo que en su clase la consideran como líder a seguir y como es buena estudiante, le gusta la escuela y le gusta enseñar las cosas que sabe como por ejemplo: enseñarle a su mamá a usar el celular. Estudia durante las mañanas y en las tardes va a sus clases de ballet. En sus tiempo libres disfruta de pasar con amigas y de navegar por Internet en busca de juegos. También le gusta mucho ver películas pero para nada le gustan los deportes.

FODA

Capítulo
2.3

2.3.1 Fortalezas,
oportunidades,
debilidades y amenazas
del Producto.



FORTALEZA

Es el único de su clase con fines educativos y que impliquen el uso de ejes transversales dentro del aprendizaje. Es un promotor de nuestra cultura y nuestra historia. Puede ser difundido en grandes cantidades y extender su distribución no solo en Cuenca, también en otras ciudades del país.

OPORTUNIDAD

Se basa en la filosofía del nuevo gobierno en el ámbito de la educación. Además de buscar alternativas a un problema latente entre los jóvenes al no interesarse en aprender.

DEBILIDAD

El costo sea muy alto frente a la competencia.
El cómic no es un medio muy común en Cuenca.

AMENAZA

Que el target prefiera productos más populares de similares características.
Que los padres no estén dispuestos a pagar el precio o que no le interese a los niños.
La tecnología, la televisión y el Internet.



PLAN DE NEGOCIOS

Capítulo 2.4

2.4.1 Producto, Precio,
Plaza y Promoción.



Producto

Descripción: Se recibirá un libro de cómic completamente ilustrado a full color, de tamaño A5 que cuente de manera entretenida un suceso histórico del Ecuador. Este producto está dirigido a niños. Tiene como función servir de respaldo al aprendizaje de la historia que reciba durante clases. Al final de la aventura, el cómic, tendrá algunas actividades a manera de juego para no olvidar lo aprendido.

Clasificación del producto: consumo
Tipo de producto de consumo:
producto de comparación

NIVELES DEL PRODUCTO

Básico: libro de cómic

Real: buenos materiales, a todo color, de gran calidad y sobretodo resistente al uso constante.

Aumentada: permite divertir al niño mientras aprende Historia, además promueve la lectura y desarrolla la creatividad e imaginación.

ATRIBUTOS DEL PRODUCTO

Marca

Etiquetado

Apoyo del producto

Precio

Costo del tipo fijo, basado en el campo bajo de mercadeo, es decir que la estrategia de venta se determina entre un costo precio mínimo y un costo por competencia.

Para establecer el precio del producto se tomará en consideración los materiales a utilizar, el tiraje, la distribución, la publicidad y el margen de ganancia. En cuanto al costo estimado por servicios de ilustración y diseño es \$500.

Publicidad por medios impresos: \$1800

Distribución: \$200

Software: \$500

Plaza

Se venderán en librerías y papelerías como Librimundi, Siglo XX, entre otros; mediante estantes diseñados para mostrar los libros.

Se expondrán cerca de la caja de pago.

Los canales de distribución son largos porque se venderá a través de otras empresas.

Promoción

Se comunicará el valor del producto, es decir, el objetivo de divertirse aprendiendo bajo el eslogan “si vas a leer que sea un cómic”. A demás de motivar el revalorizar nuestra identidad cultural y la importancia de los ejes transversales (como la creatividad, la lectura, el dibujo, etc) durante el aprendizaje.

Se empleará el uso de publicidad impresa y digital como el uso de vídeos promocionales y afiches.

PARTIDAS DE DISEÑO

Capítulo 2.5

2.5.1 Forma, Función y Tecnología.



Forma

Tipografía: los juegos tipográficos usados responderán a varios criterios dependiendo de la naturaleza de los cómics. Así, para textos corridos de diálogos, descripciones, etc, se utilizará una tipografía clara y legible, dentro de las familias de san serif y slab sheriff con textos cortos y puntuales para no aburrir a los niños. Mientras que para las onomatopeyas se preferirá tipografías más elaboradas y artísticas que sean parte de la ilustración.

Retícula: tipo jerárquica.

Color: toda la gama cromática desde los cálidos hasta los fríos. Saturados y brillantes que pertenezcan al grupo de colores CMYK.

Tamaño: puede variar entre una amplia gama de formatos preferidos por el público como: cómic book clásico (25x17 cm); tebeo grande que venía en formato periódico plegado (51x35 cm); formato absolute (32x21,5 cm); de bolsillo o A5; manga oriental (11.2 x 17.7cm); manga occidental (21x14,5 cm); cómic europeo (34x26 cm); novela gráfica (28x18 cm). La extensión de sus páginas variará entre 16 hasta 32. Su forma puede ser vertical u horizontal.

Materiales: cartón fino o cartulina marfil, papel bond, papel caña de azúcar y couché.

Ilustración: el género de ilustración es narrativa, del tipo cómic europeo.

Personajes: los personajes principales de la historia serán dos (chico y chica) que tengan aproximadamente entre 10 a 14 años, de personalidad dinámica, optimistas, valientes y curiosos.

Contenido: el suceso histórico a narrar se encuentra en la época de la independencia, se elegirá un suceso trascendental entre los años 1776 hasta 1822. La historia se distribuirá por capítulos y al final de todo el contenido se encontrará una sección de juegos para reforzar de manera práctica lo aprendido en el cómic.

Función

Es un producto editorial ilustrado con fines educativos para los niños. Narrará un suceso de la historia del Ecuador de manera divertida y dinámica. Y refuerza el aprendizaje con talleres al final de la historia.

El tamaño es de bolsillo y los materiales se utilizaron para soportar el uso constante y la manipulación del producto por parte del niño.

La lectura es de tipo occidental, navegación de página a página comenzando por la esquina superior izquierda y continuando con la jerarquización de viñetas según su tamaño.

Tecnología

Uso de programas para generar gráficos en mapas de bits y vectores.

Encuadernación rústica cosida o grapada, acabados de plastificados o laminados e impresión láser.

CAPÍTULO 3

DISEÑO

IDEACIÓN

“La ideación es un proceso creativo para generar un número elevado de ideas relacionadas con un problema a resolver o con un nuevo reto que se presenta e identificar las mejores”

Fernando Ramos González

Capítulo

3.1

3.1.1 Diez Ideas

3.1.2 Bocetaje

3.1.3 Propuestas



3.1.1 Diez Ideas

Se elaboró una lista de 10 ideas para explorar las mejores opciones para crear el cómic. Tomando en consideración varios aspectos importantes al momento de plantear la gráfica, el contenido y la producción.

 Variables	Gráfica			Contenido		Producción		Ideas
	Formato	Tipografía	Ilustración	Talleres	Historia	Materiales	Empaque	10 ideas
01	25x17cm	San Serif	M. Bits	Búsqueda	Trama B	Ligeros	Ninguno	Tradicional
02	11x17cm	Mixtos	Mixta	Dibujar	Trama B	Ligeros	Plástico	Económica
03	21x14cm	Mixta	Mixta	Dibujar	Trama A	Resistentes	Caja	Costosa
04	A4	Serif	Vector	Trivias	Trama B	Ligeros	Caja	Rápida
05	A5	San Serif	M. Bits	Laberintos	Trama C	Ecológicos	Ninguno	Ecológica

Tres Ideas

De esta lista, se eligieron tres ideas porque respondían de mejor manera a las necesidades planteadas en los objetivos y alcances de la investigación. Estas tres ideas son: Ecológica, Durable y Orgánica. La orgánica es la idea final que se utilizó para realizar este proyecto, debido a que selecciona y potencia los mejores aspectos de las otras dos ideas.

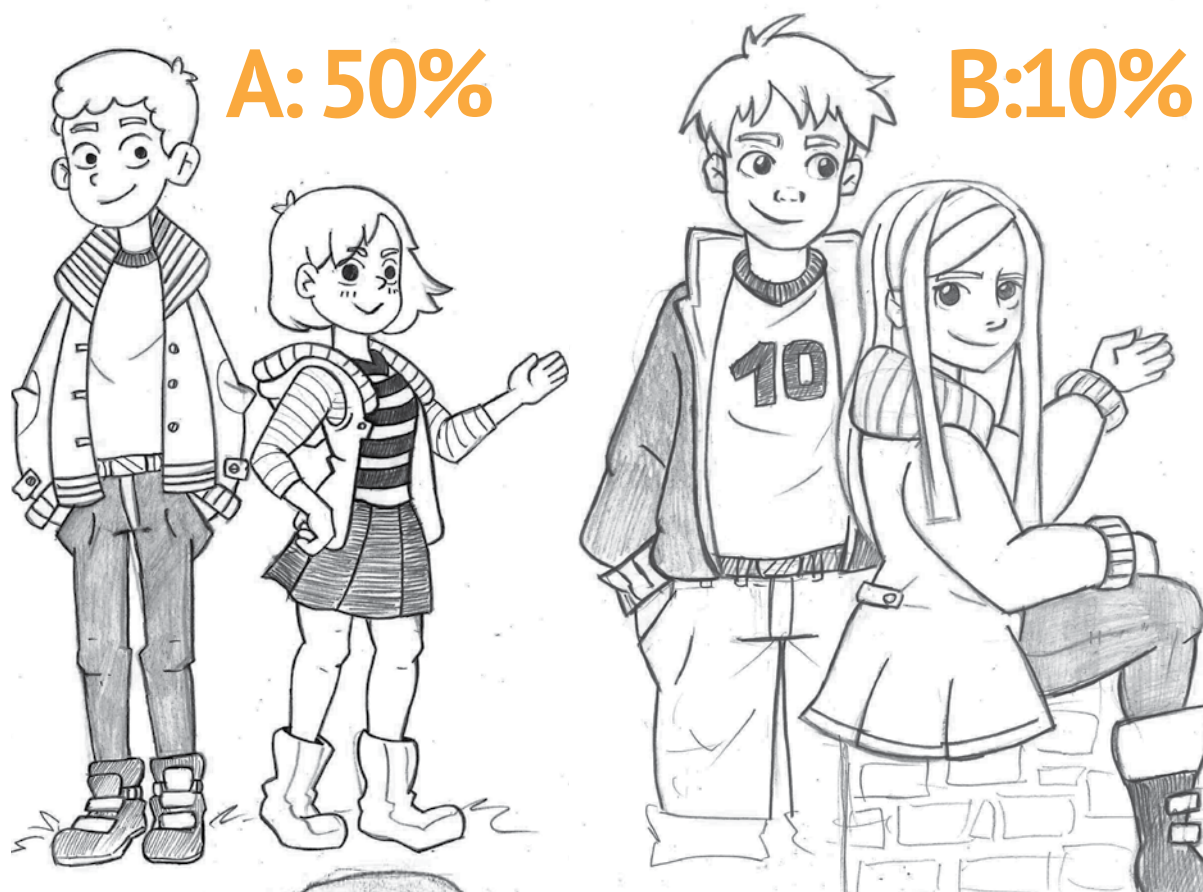
	Gráfica		Contenido		Producción		Ideas	
Variables	Formato	Tipografía	Ilustración	Talleres	Historia	Materiales	Empaque	10 ideas
06	21X14cm	Slab Serif	Vector	Dibujo	Trama A	Ligeros	Plástico	Simple
07	11x17cm	Mixtos	M. Bits	Trivias	Trama C	Resistente	Plástico	Compleja
08	A4	San Serif	Mixta	Crucigramas	Trama C	Ligeros	Caja	Funcional
09	A5	San Serif	Vector	Dibujo	Trama B	Resistente	Caja	Durable
10	A5	San Serif	Mixta + Manual	Búsqueda	Trama A	Ligeros	Ninguno	Orgánica

3.1.2 Bocetaje

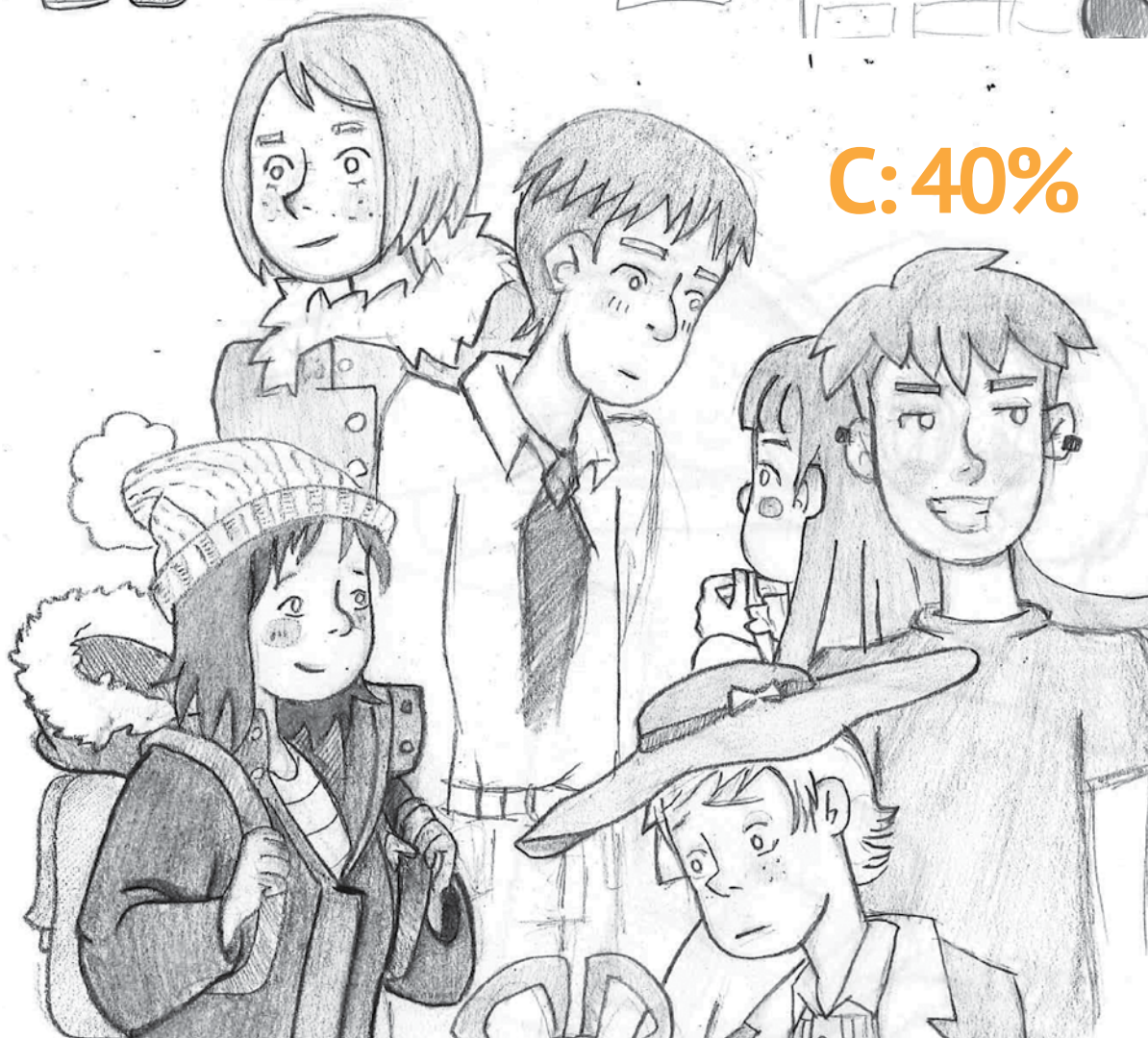
Tomando en consideración los estilos de ilustración de los artistas elegidos en las partidas de diseño, se procedió a bocetar varios personajes.

El objetivo de este proceso es encontrar la mejor opción de personajes; de manera que sea flexible, expresivo, orgánico y pueda aproximarse al perfil de los protagonistas que se necesita para la historia.





C: 40%



3.1.3 Propuestas

Tras realizar la exploración del estilo y los personajes, se eligieron 3 propuestas que resultaron interesantes para el target directo, los niños de entre 8 a 10 años.

Estos tres estilos se sometieron a una última prueba, un testéis realizado en las escuelas a docentes, alumnos y padres. Los resultados fueron un 50% de votos para la opción A, un 10% para la opción B y un 40% para la opción C.

TÉCNICA

Capítulo 3.2

3.2.1 Ilustración Mixta
3.2.2 Línea
3.2.3 Color



3.2.1 Ilustración Mixta

La ilustración mixta es una técnica que mezcla la ilustración tradicional (dibujar a lápiz, tinta y papel) y la digital (usar programas para retoque de imagen, como Photoshop). He elegido esta técnica porque conserva la calidad del trazo a mano y se obtienen óptimos resultados en el menor tiempo posible.

A continuación se muestra un ejemplo en donde se aplica la técnica mixta:

ILUSTRACIÓN MANUAL

Rotulador



ILUSTRACIÓN DIGITAL

Photoshop



3.2.2 Línea

En la elaboración de la ilustración manual, se utilizó rotuladores desde el grosor 0.05 hasta el 08 para mejorar la apariencia de la línea y los efectos de tramado.

3.2.3 Color

La paleta de color pertenece al sistema de impresión CMYK, se eligieron gamas saturadas y desaturadas con uso del negro para la líneas y otros detalles. El programa utilizado para colorear es Photoshop.





PROCESO CREATIVO

Capítulo 3.3

- 3.3.1 Personaje
- 3.3.2 Desarrollo
- 3.3.3 Vestuario



Julián, 9 años.

3.3.1 Personajes

Durante toda la historia aparecen un gran número de personajes, pero dos son los protagonistas y uno es el co-protagonista.

Estos tres personajes se llaman: Alejandro, Isabel y Julián. Su construcción parte de figuras geométricas simples como el óvalo, los círculos, cuadrados, entre otros y definen el sistema de ilustración de donde se crean los demás personajes.

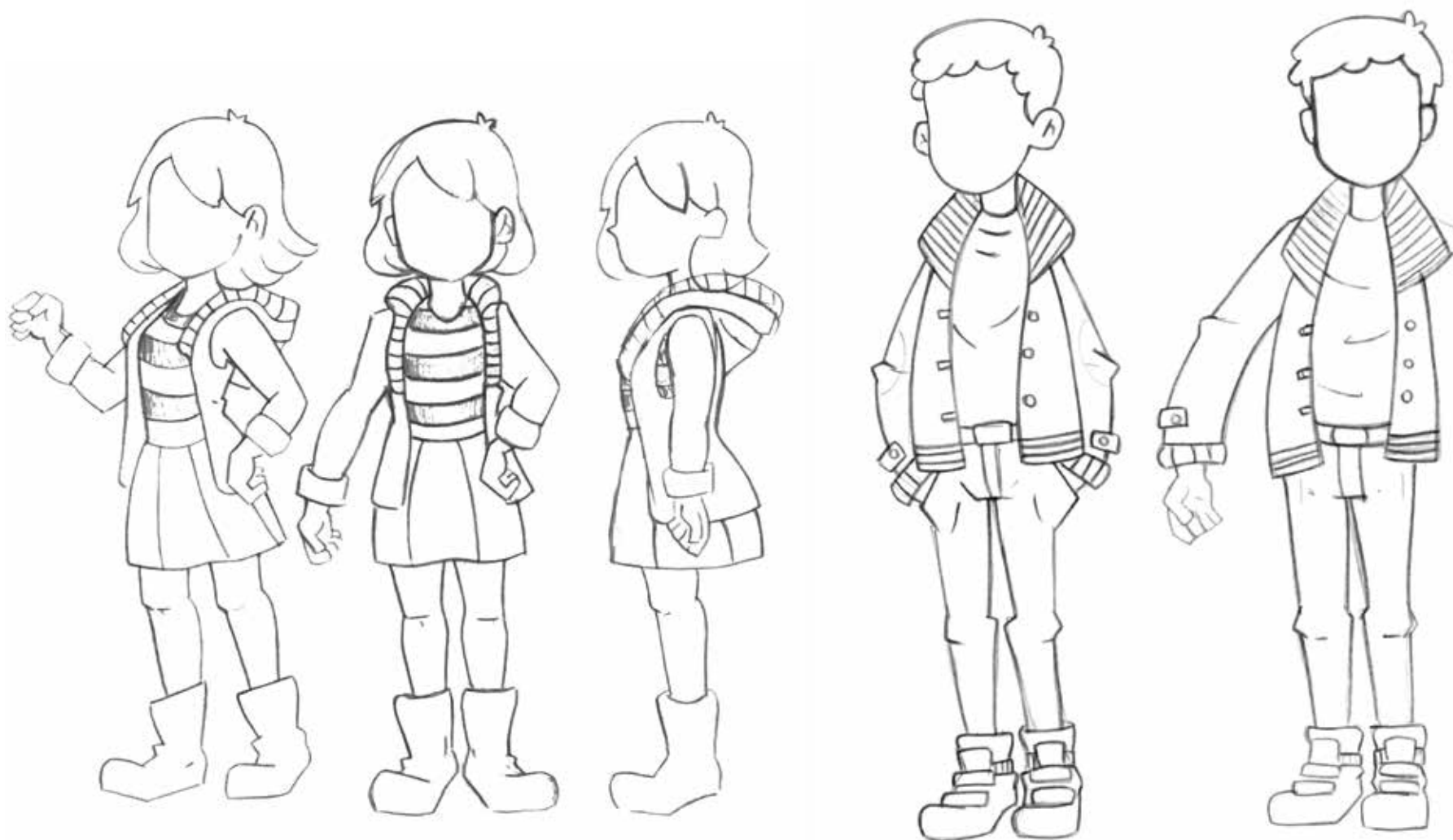


Isabel, 9 años.

Alejandro, 11 años.

3.3.2 Desarrollo del Personaje

Vista frontal, lateral y 3/4 de los personajes principales.





3.3.3 Vestimenta

Las vestimentas que usan los personajes principales son inspiradas en las prendas que utilizan los jóvenes contemporáneos. Mientras que las prendas usadas por el niño indígena se crearon en base a su cultura y atuendos tradicionales.

En la línea del tiempo del pasado, donde la historia nos transporta a una ciudad de 1820, las prendas se diseñaron en referencia a moda de la época y a los uniformes utilizados durante las revoluciones.

Capítulo 3.4

3.4.1 Tiempo y Ritmo
3.4.2 Onomatopeya
3.4.3 Viñetas y Textos

NARRATIVA

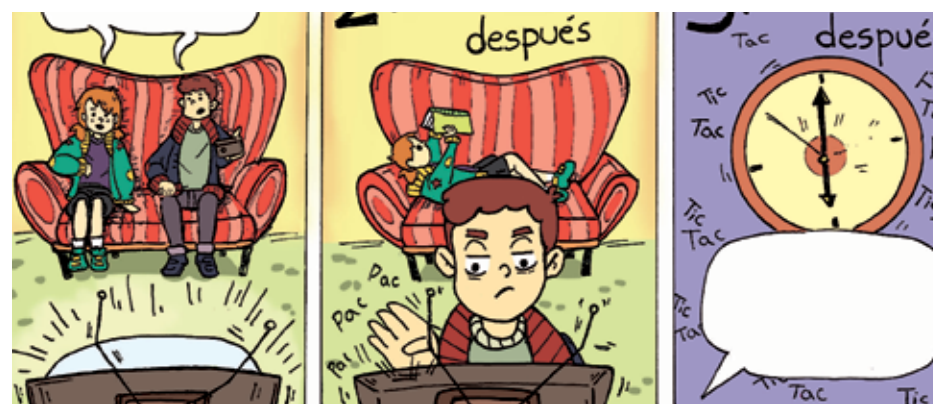


3.4.1 Tiempo y Ritmo

Tiempo se denomina a la velocidad de la mirada del lector en observar y leer las viñetas de una página.

Ritmo hace referencia a la distribución de las viñetas de manera que su lectura sea fácil y simple de seguir.

Para comprender de mejor manera su función dentro del cómic, se puede comparar con los tempos musicales. Mientras más grande sea una viñeta, tendrá un tiempo mayor de observación y el ritmo de lectura será, de igual forma, más lento. En cambio las viñetas pequeñas aumentan la velocidad de lectura y son adecuadas para las acciones rápidas y no tan dramáticas.



3.4.2 Onomatopeya

Las onomatopeyas son las representaciones del sonido mediante palabras dentro de los cómics. Estos efectos sonoros ayudan a las imágenes a crear una visión cinematográfica en la mente del lector.

La creación de estos efectos sonoros en el producto final se tomó como referencia las onomatopeyas de los cómics tradicionales (Condorito, Mafalda, entre otros), donde la recreación del sonido provocado por los objetos ya está previamente establecido.

Una recopilación más amplia de onomatopeyas se encuentran en el “Diccionario de las onomatopeyas del cómic” de los autores Luis Gasca y Román Gubern.



3.4.3 Viñetas y Textos

Los datos históricos de dónde parte la narración del cómic, se recopilaron de las siguientes fuentes: Efrén Reyes en su libro “Breve historia del Ecuador”, “Estudios Históricos” de Octavio Cordero y “Sucesos en torno al 3 de noviembre de 1820” de Antonio Lloret.

Se emplearon los bocadillos y las cartelas para incluir el texto en las viñetas. Y las tipografías utilizadas son: “Gill Sans MT” regular y “Estoy Bueno” regular entre 10 a 12 pts.

GILL SANS MT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

! , . : ;

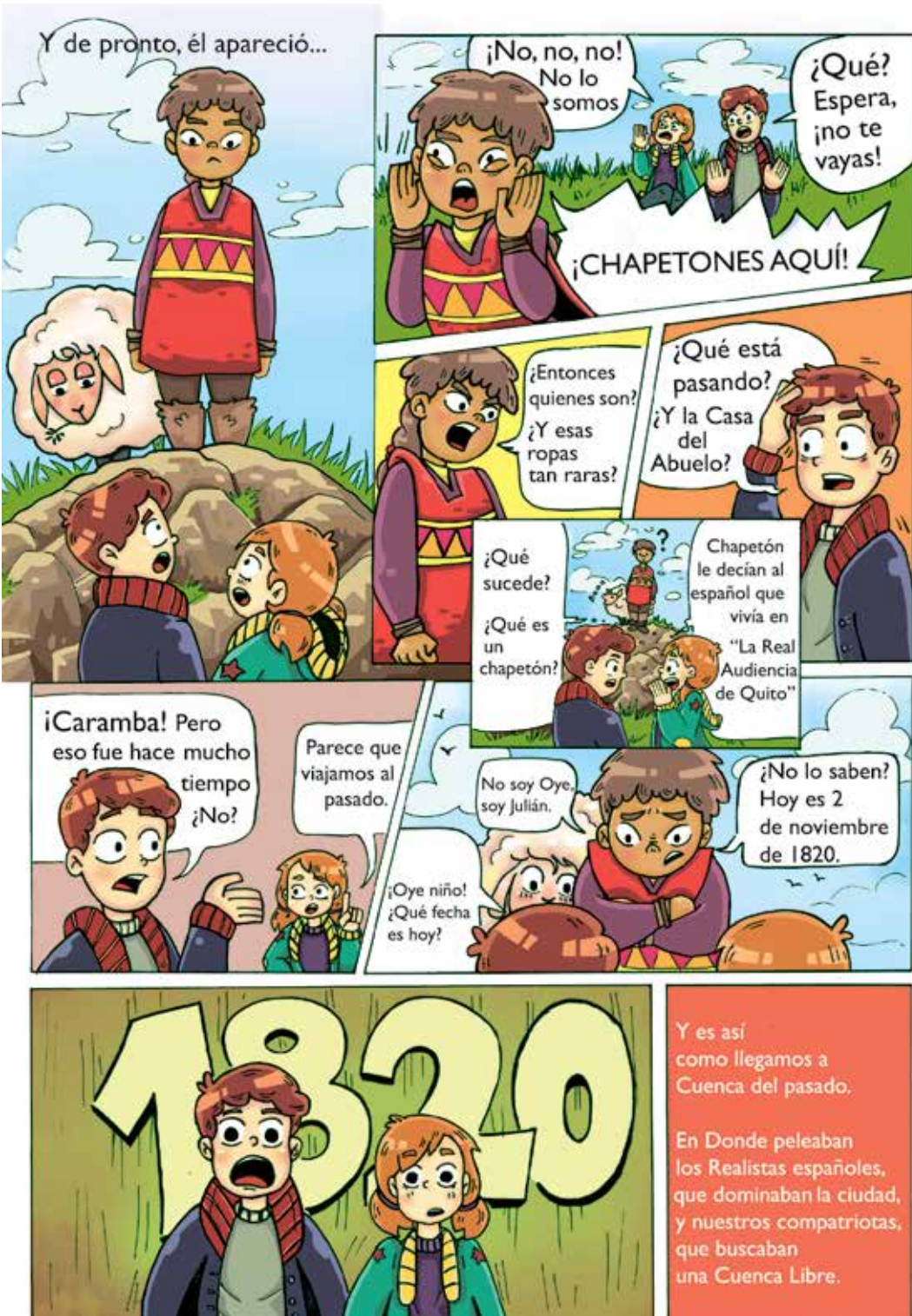
ESTOYBUENO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

! , . : ;



Capítulo 3.5

3.5.1 Planos y Ángulos
3.5.2 Distribución
3.5.3 Portada, Lomo y
Contraportada.

COMPOSICIÓN



3.5.1 Planos y Ángulos

Los planos y ángulos manejados en un cómic, permite al dibujante dirigir la mirada del lector hacia el punto focal de una viñeta.

En el producto final se utilizaron planos en picada, contra-picada, enteros, entre otros, para realzar varios momentos de la historia.



PLANO EN PICADA



PLANO ENTERO



PLANO EN CONTRAPICADA

3.5.2 Distribución de Páginas

El producto tiene 28 páginas en total, las cuales se distribuyen en 27 para el cómic que contiene a su vez tres tipos de viñetas: las regulares, las irregulares y las diagonales distribuidas en una retícula jerárquica que a su vez determina el eje de lectura de la información.

Las 7 páginas restantes corresponde al índice, un apartado de curiosidades, los talleres y la solución de estos.

ÍNDICE

Capítulo 1	3
Capítulo 2	13
¿Sabías que?	22
Talleres	24



Todo comenzó, un viernes por la tarde.
Cuando regresamos de jugar en el parque.

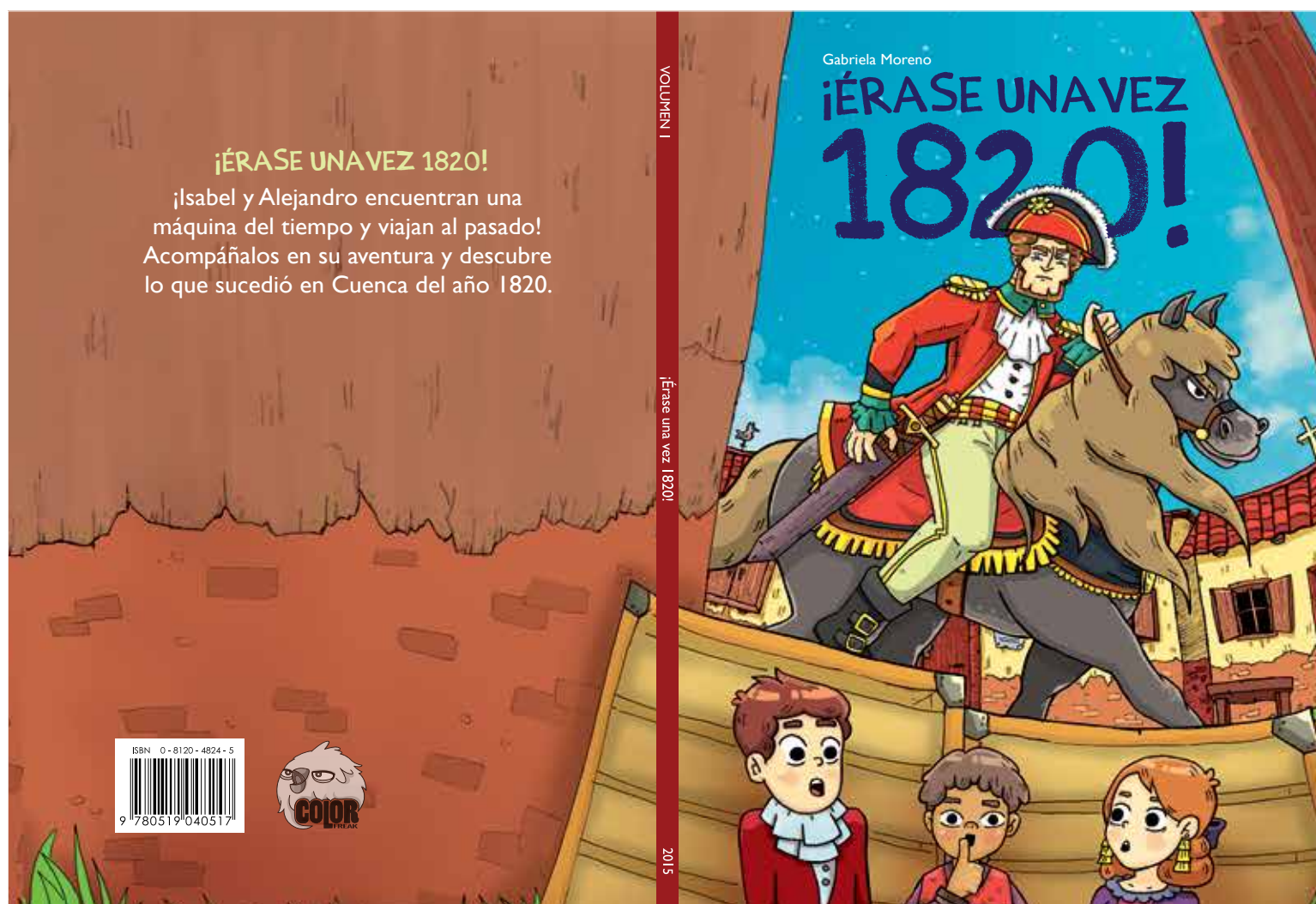


3.5.3 Portada, Lomo y Contraportada

La portada contiene una ilustración que resalta un momento importante de la trama, la composición es una perspectiva de contra-picada para dirigir la atención del espectador al cielo, donde se encuentra el título del cómic. Contiene, además, el nombre del Autor.

En el lomo se especifica el número del tomo, el nombre del producto y el año de publicación.

La contraportada está compuesta por una continuación de la ilustración, un breve resumen introductorio a la historia, el código de barras y el logo editorial.



Capítulo

3.6

- 3.6.1 Concreción
- 3.6.2 Validación
- 3.6.3 Conclusiones y Recomendaciones

DISEÑO FINAL



3.6.1 Concreción

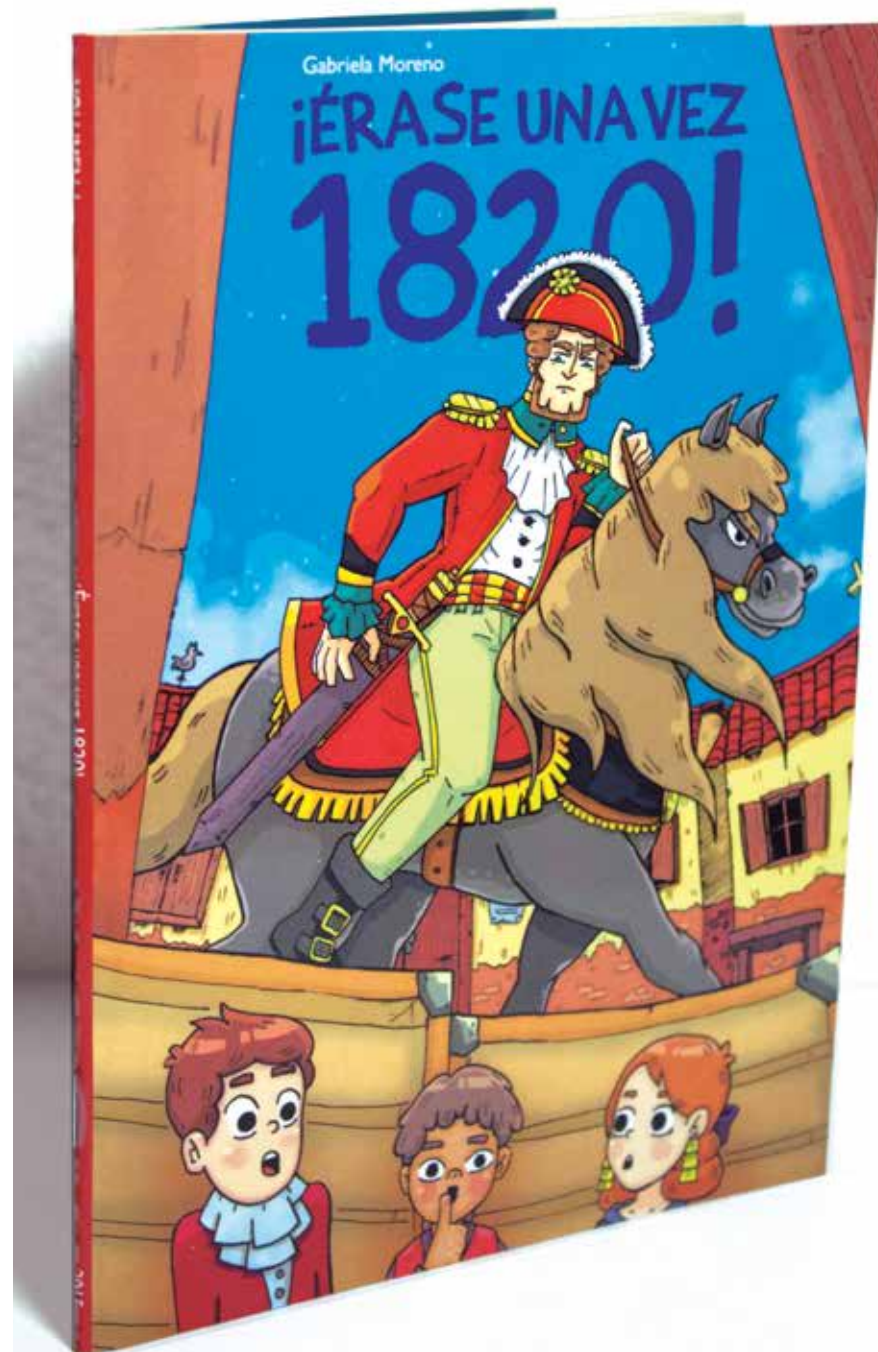
El material utilizado para este proyecto es el papel de caña de azúcar. Se lo eligió sobre otras variantes por realzar el color de las ilustraciones y, principalmente, por motivos ecológicos.

La portada fue impresa en cartulina marfil laminada, para evitar daños en el producto y hacerlo resistente a la manipulación constante por parte de los niños. Para la unión de las hojas con la portada se utilizaron grapas y el tipo de impresión fue a láser. Todos estos elementos son económicos, lo que hace al producto accesible al consumidor de clase media.

A continuación se presentan varias fotografías de la concreción y exposición del prototipo a niños y padres de familia.



FOTOGRAFÍAS 1 y 2: Autor de la fotografía Vinicio Morocho. Exposición del prototipo.



FOTOGRAFÍAS 3, 4 y 5: Autora de las fotografías María Isabel Maldonado. Vistas del producto y su contenido.



FOTOGRAFÍA 6: Autora de la fotografía María Isabel Maldonado. Prototipo final impreso.

AFICHE PROMOCIONAL

Couché 150gr



FOTOGRAFÍA 7: Autora de la fotografía María Isabel Maldonado. Afiche promocional del prototipo.

POSTER DE REGALO

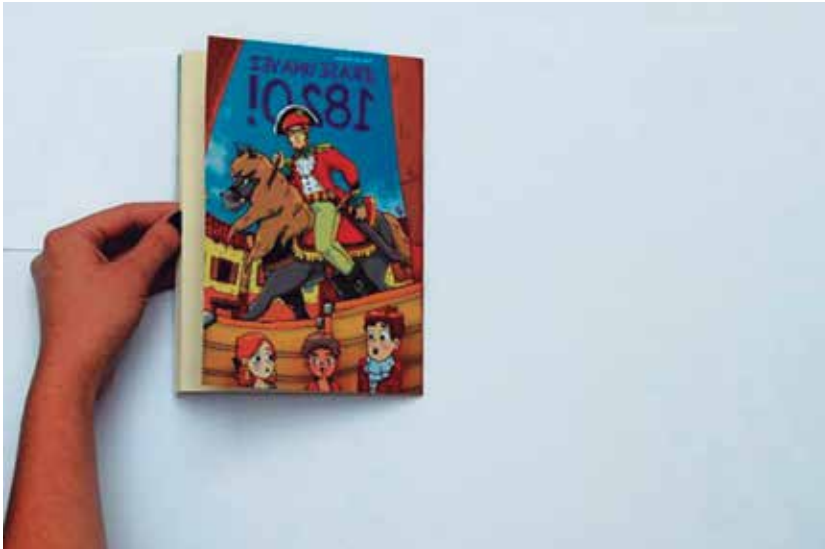
Couché 150gr



IMAGEN 8: Mockup. Poster de regalo del prototipo.

VÍDEO PROMOCIONAL

Muestra el Producto.



3.6.2 Validación

La validación se realizó con un grupo específico de niños de entre 8 a 10 años y sus respectivos padres. Se procedió a explicar de lo que trataba el presente proyecto, entregando el producto para que interactúen y opinen al respecto.

Los niños evaluaron la gráfica, la forma y la información del cómic. Mientras que los padres dieron mayor énfasis en la innovación de los procesos de enseñanza, el costo y la facilidad de adquirirlo.



FOTOGRAFÍAS 9, 10 y 11: Autor de la fotografía Vinicio Morocho.

Los resultados obtenidos fueron positivos, tanto padres como niños coincidieron en que el cómic era viable para aprender de mejor manera la Historia.

Las ilustraciones resultaron llamativas y los textos simples de comprender gracias a una tipografía legible y a una narración puntual de los hechos más importantes del tema, en este caso la independencia de Cuenca.

El tamaño del producto es ideal para los niños porque no tuvieron complicaciones al momento de leer o transportarlo. Y los talleres reforzaron el aprendizaje de los contenidos. De todos los talleres el más popular fue “El laberinto”.

Los padres se mostraron interesados en la economía del producto y su potencial como herramienta educativa.



FOTOGRAFÍAS 12 y 13: Autora de la fotografía María Isabel Maldonado.



FOTOGRAFÍAS 14: Autor de la fotografía Vinicio Morocho.

3.6.3 Conclusiones

El cómic es una herramienta muy útil para enseñar un conocimiento específico que de la forma tradicional resultaría difícil o aburrido de aprender. A los niños les gustó más el cómic que un libro de texto y eso se debe a dos cosas:

1. Es más divertido aprender mientras jugamos.
2. Las personas aprendemos mucho de lo que vemos y si podemos relacionar ese conocimiento con la vida diaria, perdurará más tiempo en nuestra memoria.

3.6.4 Recomendaciones

A los que inicien la investigación de una tesis, les recomendaría que comiencen descubriendo lo que realmente les interesa y aquello en lo que son muy buenos, porque estos dos aspectos se volverán indispensables para todo lo que conlleva llevar a cabo el proyecto. En otras palabras, serán la fuerza que los impulse a continuar adelante y vencer todas las dificultades que se presenten.

Segundo, escuchen y observen las necesidades de la gente. Cuando te detienes a prestar atención a los detalles y preocupaciones de la vida diaria, encontrarás más de un problema a solucionar. Si aun así es difícil encontrar una problemática, acércate a una institución y descubren cómo puedes ayudarlos.

Tercero, revisen muchas bibliografías para dar forma a sus ideas y alcances, además de que les ayudará a encausar por buen camino la investigación.

Y finalmente, lleven una libreta pequeña consigo y no dejen de escribir y dibujar, a veces las mejores ideas nos toman desprevenidos.



ANEXOS

A.1 Bibliografía

Aguilar, B. S. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la escuela Primaria/ The acquisition of narrative competence through comics in primary school. *Revista Complutense De Educación*, 23(2), 375-399. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1432987018?accountid=3655>

Alguacil, G. (2013). Sugestopedia. Recuperado el 17 de Diciembre de 2014, de <http://www.npp-sugestopedia.com/>

Armida, P. (Diciembre-Enero de 2013-2014). Reflexiones Marginales. Recuperado el 07 de Enero de 2015, de *Narrativa Ilustrada: Más allá del libro álbum y la novela gráfica*: <http://reflexionesmarginales.com/3.0/22-narrativa-ilustrada-mas-alla-del-libro-album-y-la-novela-grafica/>

Ayén, F. (8 de Febrero de 2010). Profesor de Historia, Geografía y Arte. Recuperado el 19 de Diciembre de 2014, de <http://www.profesorfrancisco.es/#presentacionweb>

Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño Editorial? España: Index book S.L.

Berkowitz J. & Packer T. (2001). Heroes in the classroom: Comic books in art education. *Art Education*, 54(6), 12-18. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/199361777?accountid=36552>

Botzakis, S. (2013). WHY I TEACH COMICS IN HIGHER EDUCATION. *Knowledge Quest*, 41(3), 68-70. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1270846560?accountid=36552>

Cabado, J. M. T. (2012). Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: Retratos del artista como joven dibujante. *RILCE*, 28.11), 223-256,340-341. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1470089794?accountid=36552>

Cabero, E. D. R. (2013). EL CÓMIC COMO MATERIAL EN EL AULA DE ELE: JUSTIFICACIÓN DE SU USO Y RECOMENDACIONES PARA UNA CORRECTA EXPLOTACIÓN. *Revista Española De Lingüística Aplicada*, (26), 177-195. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1508011185?accountid=36552>

Cristina Martín, P. G. (2 de Junio de 2012). Ilustración. Recuperado el 07 de Diciembre de 2014, de *Ilustración Editorial y Publicitaria*: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/>

Dondis, D. A. (1974). La Sintaxis de la Imagen. En D. A. Dondis, *Carácter y contenido de la Alfabetidad Visual* (págs. 28-31). Barcelona: Gustavo Gili S. A.

Delgado, R. G. (2010). Orfeo y Eurídice en el cómic/Orpheus and Eurydice's in the comic-book. *Cuadernos De Filología Clásica. Estudios Latinos*, 30(1), 193-216. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/887760045?accountid=3655>

Diéguez, J. L. (1997). Las funciones de la imagen en la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili S.A.

Flores. V. C. (2010). Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic. Tesis de Maestría no Publicada, Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Gavin Ambrose, P. H. (2005). *Layout*. Barcelona: Parramón.

Guerra Meza, M. E. (2013). Revista Digital Unam. Recuperado el 19 de Agosto de 2014, de <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art22/index.html> ISSN: 1607-6079

Harris, A. (2009). Fundamentos de la Tipografía. España: Parramón.

Heller, E. (2008). Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili.

Llull, J. (2014). Comics and CLIL: Producing quality output in social sciences with hergé's the adventures of Tintin/Comics y CLIL. Propuestas innovadoras en ciencias sociales con las aventuras de tintín de hergé. Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning, 7(1), 40-65. Retrieved from: <http://search.proquest.com/docview/1617952565?accountid=36552>

Matamoras, G. S. (Noviembre de 2011). Universidad de Sevilla. Recuperado el 19 de Diciembre de 2014, de Facultad de Ciencias de la Comunicación: https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/Mesa3_comunicacion5.pdf

Millidge, G. S. (2010). Diseño de Cómic y Novela Gráfica. España: Parramón.

Mora, A. T. (Mayo de 2010). El Diseño Gráfico como soporte de ayuda con fines educativos para docentes de Historia en escuelas Primarias. Centro de Diseño y Comunicación, Tesis de Maestría. Argentina: Universidad de Palermo.

Mora, E. A. (2008). Resumen de Historia del Ecuador. Quito: Corporación Editora Nacional.

Moreno, L. (18 de Agosto de 2004). Desarrollo Web. Recuperado el 13 de 12 de 2014, de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1604.php>

Novoa, I. (4 de Diciembre de 2007). Blog artes visuales. Recuperado el 7 de Diciembre de 2014, de Blog artes visuales: <http://www.blogartesvisuales.net/author/isabelnovoa/>

Ruiz-Loyola, B. (1996). Comics by students. The Science Teacher, 63(6), 74. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/214626106?accountid=36552>

Samara, T. (2004). Diseñar con y sin Retícula. Barcelona: Gustavo Gili.

Sendak, M. (22 de Mayo de 2012). El significado de la ilustración en los libros para niños. (W. Lorraine, Entrevistador).

Valencia, F. J. (2013). Educar.org. Recuperado el 07 de Enero de 2015, de METODOS DE ENSEÑANZA: SUGGESTOPEDIA: <http://www.educar.org/articulos/suggestopedia.asp>

Williams, R. M. (2008). Image, text, and story: Comics and graphic novels in the classroom. Art Education, 61(6), 13-19. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/199427649?accountid=36552>

Woolston, J. M. (2014). Graphic novels and comics in the classroom: Essays on the educational power of sequential art. The Journal of American Culture, 37(2), 231-232. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1560769185?accountid=36552>

Zabala, J. (14 de Abril de 2014). EL TELÉGRAFO. Recuperado el 15 de Diciembre de 2014, de <http://www.telegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/historia-del-comic-ecuatoriano.html>

A.2 Preguntas de la Entrevista

RESPECTO AL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA:

- 1.¿Cuál es el rendimiento promedio de los niños en esta materia?
- 2.¿Cuál es el perfil de los niños que se interesan por la historia?
- 3.¿Qué dificultades se presentan durante el aprendizaje de la historia?
¿Qué parte de la historia les resulta difícil de aprender?
- 4.¿Qué temas les atrae más a los estudiantes?
- 5.¿Existe un material extracurricular que utilice el docente para respaldar los conocimientos impartidos en la clase de historia?
- 6.Al momento de aprender historia:
¿Relaciona los sucesos pasados con circunstancias modernas?
- 7.¿Al enseñar historia motiva a los niños a reflexionar acerca de lo aprendido?
- 8.¿Realiza alguna actividad en clase para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de la historia?

RESPECTO A MI PRODUCTO:

- 1.¿Considera oportuno la creación de un cómic para reforzar de manera divertida los conocimientos históricos de nuestro Ecuador?
- 2.¿Qué haría para mejorar este cómic y qué sugerencias tiene para reforzar de mejor manera el aprendizaje de la historia?



